teljes játék: **THE PARTNERS - szex, szerelem, karrier**

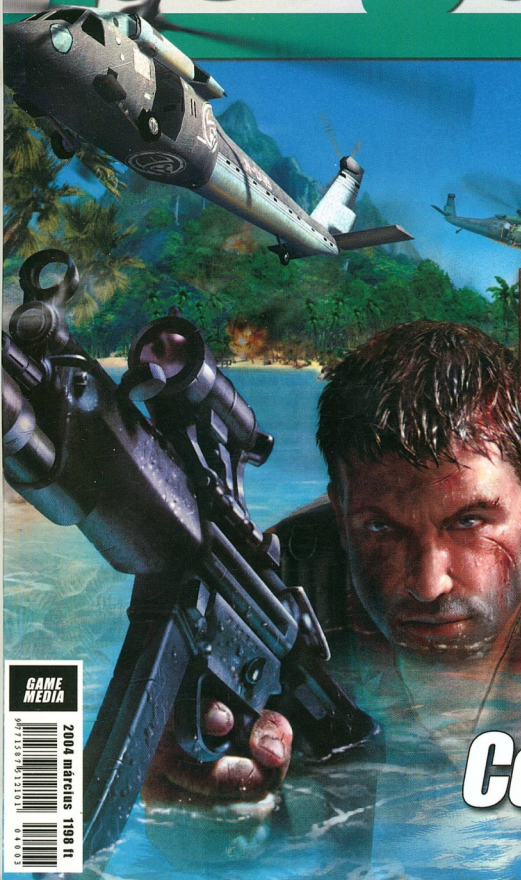
ajándék **36** oldalas exkluzív végigjátszás melléklet

pc. games

pc-s játékmagazin 2004-3/4

Multiplayer közösségek .....a klánok kíméletlen háborúja
FPS összefoglaló .....a következő generáció
A kalandjátékok története .....borús árnyalatú pixelek
Athlon 64 teszt .....gyorsaságra ítélve
DVD felvevők .....a videoszalag utódai

fókuszban:



EXKLUZÍV **MEGA** TESZT!!!

FARCRY

XPAND RALLY

RAJT - CÉL GYŐZELEM, ITT AZ ÚJ BEFUTÓ

SPLINTER CELL

LOPAKODVA ÉRKEZIK AZ ÚJ KIRÁLY

CODENAME PANZERS

A PÁNCÉLOSROHAM MINDENT ELSÖPRŐ EREJE

GAME MEDIA

2004 március 1198 ft

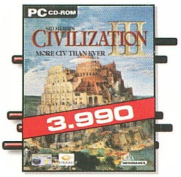
36 OLDALAS VÉGIGJÁTSZÁS melléklet

CD tartalom:

A VALAHA MEGSZÜLETETT
LEGJOBB SIMS KLÓN
SZEX - SZERELEM - KARRIER !

NEM CSAK FÉRFIAKNAK!

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

	APOCALYPTICA	10.990
	AQUANOX	3.990
	AQUANOX 2	7.990
	ARMORED FIST 3	1.490
akció	BANDITS	2.990
friss	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12.990
	BF1942 SECRET WEAP. OF WW2	7.490
	BEAM BREAKERS	3.990
	BEYOND GOOD AND EVIL	9.990
	BIONICLE: THE GAME	8.990
	BOND 007 NIGHTFIRE	12.990
	CALL OF DUTY	10.990
	CELEBRITY DEATH MATCH	7.990
	CHASER	7.990
akció	CHROME	6.990
	COLD ZERO - THE LAST STAND	5.990
	CONFLICT DESERT STORM II.	9.990
	CONFLICT DESERT STORM I.	3.990
	CROC 1. CLASSIC	3.990
	DELTA FORCE 1	1.490
	DELTA FORCE 2	1.990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	9.990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1.990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3.990
akció	DEVASTATION	2.990
	DEVIL INSIDE	990
	DINO CRISIS 2	4.990
akció	DISNEY: TRON 2.0	6.990
akció	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2.990
friss	DRAGON'S LAIR 3D	10.990
	EDGE OF CHAOS	2.990
	ENTER THE MATRIX	9.990
	FINDING NEMO ACTION GAME	6.990
	FREEDOM FIGHTERS	11.990
	FREEDOM FORCE	5.990
	GORKY ZERO: BEYOND HONOR	9.990
	GRAND THEFT AUTO 3	6.990
	GRAND THEFT AUTO 3 VICE CITY	10.990
akció	GUN METAL	3.990
	HARRY POTTER	12.990
	HARRY POTTER 2	12.990
	HIDDEN & DANGEROUS 2	10.990
	IRONSTORM	3.990
akció	KEEP THE BALANCE	1.990
	KITTY HAWK	1.990
friss	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9.990
	LOTR: THE RETURN OF THE KING	12.990
	LUCKY LUKE WESTERN FEVER	7.990
	LUFTWAFFE COMMANDER	2.490
	MAFIA	6.990
	MARS!: LETELEPEDÉS...	4.990
	MAX PAYNE 2	10.990
	MESTERLÖVÉSZ	2.990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7.490
	MOHA: DELUXE	11.990
friss	MOHA: SPEARHEAD	7.490
	METAL GEAR SOLID 2	11.990
	MORTYR	2.990
akció	PINK PANTHER	3.990
akció	PRINCE OF PERSIA: SOT	9.990
	PROJECT IGI	2.990
	RAYMAN 3.	7.990
	RAYMAN 3. COLLECTOR	7.990
	RAYMAN GOLD	2.490
	RED FACTION 2	6.990
	ROBOCOP	10.990
akció	SECRET WEAPONS OVER NORM.	11.990
	SHEEP DOG N' WOLF	1.990
	SNOWBALLZ	1.990
	SPACE RANGERS	9.990
	SPLINTER CELL COLLECTOR	7.990
	STAR WARS: PHANTOM MENANCE	3.990
	STAR WARS: JEDI ACADEMY	10.990
	STAR WARS: JEDI KNIGHT	3.990
	STAR WARS: DARK FORCES II	3.990
akció	STATE OF EMERGENCY	4.990
	STUART LITTLE BIG CITY	2.990
	TACHYON THE FRINGE	1.490
	TAZ WANTED	3.990
akció	TERMINATOR 3	5.990
	TOM AND JERRY: IN FISTS OF F.	2.490
akció	TOMB RAIDER: AOD	7.990
akció	TOM'S CLANCY SPLINTER CELL	6.990
	UNREAL 2 - THE AWAKENING	9.990
akció	UNREAL TOURNAMENT 2003	3.990
akció	VIETCONG	6.990
	WARHAMMER 40000: FIRE WARR.	9.990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

akció	AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS	6.990
	AGE OF EMPIRE	2.490
	AGE OF WONDERS: SHADOW M.	9.990
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	1.990
akció	AIRPORT TYCOON 2	4.990
	ALIEN ANARCHY	790
	AMERICAN CONQUEST	4.990
	AMERICAN CONQUEST: FIGHT B.	7.990
	ANNO 1503 THE NEW WORLD	12.990
	ANNO 1602	3.990
	ANTANT	9.990
	C&C GENERALS	12.990
	C&C GENERALS ZERO HOUR	7.490
friss	C&C GENERALS DELUXE	11.990
	C&C RED ALERT	3.990
	C&C RED ALERT 2	3.990
	C&C RENEGADE	12.990
	C&C TIBERIAN SUN	3.990
	C&C YURI'S REVENGE	6.990
akció	CAPITALISM 2.	2.990
	CAR TYCOON	3.990
	CASINO TYCOON	1.990
	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9.990
	CHESSMASTER 6000	2.490
akció	CIVIL WAR: HISTORY CHANNELS	3.990
	CIVILISATION III: CONQUEST	5.990
akció	CIVILIZATION 3	3.990
akció	COMMANDOS 2	2.990
	COMMANDOS 3: DEST. BERLIN	9.990
	COSSACKS - THE ART OF WAR	7.990
	COSSACKS ANTHOLOGY	9.990
	CRAZY FACTORY	1.990
akció	CULTURES 2 - GATES OF ASGARD	1.990
	DEEP SEA TYCOON	4.990
akció	DESPERADOS	2.990
	DINO ISLAND	2.990
	DISCIPLES 2.	2.990
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE	3.990
	EMPIRES: DAWN OF THE M.W.	9.990
akció	ETHERLORDS	1.990
	EUROPA 1400 - THE GUILD	3.990
akció	FAR WEST	1.990
akció	FIRE CHIEF - LÁNGLOVAGOK	4.990
	FOUR FOUR TWO	2.990
	GLOBAL OPERATIONS	12.990
akció	GOLEM	990
	GRAND PRIX WORLD	4.490
	HAEGEMONIA	3.990
	HAEGEMONIA - A SOLON HAGY.	3.990
akció	HEAVEN & HELL	4.990
	HEROES 4 - WINDS OF WAR	5.990
	HEROES4 - THE GATHERING ST.	5.990
	HEROES 4 PACK (ALAP + KIEG)	9.990
	HIDDEN STROKE	6.990
	HOTEL GIANT	3.990
	IMPERIALISM 2 - EXCLUSIVE	2.490
akció	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1.990
	INDUSTRY GIANT	1.990
	INDUSTRY GIANT 2 - ADD ON	7.990
	INDUSTRY GIANT 2	3.990
	INDUSTRY GIANT 2 GOLD	5.990
	KNIGHTS AND MERCHANTS 2	6.990
	KNIGHTS OF THE CROSS	2.990
	KORONA - THE FORGOTTEN CONFL.	9.990
	LORDS OF EVERQUEST (OFF-LINE)	8.990
	MAGIC THE GATHEING: BATTLEGR.	9.990
akció	MASTER OF ORION 3	2.990
akció	MEDIEVAL TOTAL WAR COLL.	8.990
	MONOPOLY TYCOON	3.990
akció	MOON TYCOON	2.990
akció	NAPOLEON	3.990
	NO MAN'S LAND	9.990
	NORTHLAND	9.990
	OUTER RIM	5.990
	PANDORA'S BOX	2.490
	PANZER GENERAL 3	2.490
	PARADISE CRACKED	4.990
	PATRICIAN 2	2.990
	PATRICIAN 3	10.990
	PLATOON - A SZAKASZ	2.990
	POKOLI SZOMSZÉDOK	7.990
	PORT ROYAL	4.990
	RAILROAD TYCOON 3	9.990
	REBELS: PRISON ESCAPE	6.990
akció	REPUBLIC: THE REVOLUTION	7.990
akció	ROLLERCOASTER TYCOON 2	3.990
	RC. TYCOON 2 TIME TWISTER	6.990
	S.W.I.N.E	2.990
akció	SEARCH & RESCUE 2	1.990
akció	SEARCH & RESCUE 3	2.990
akció	SETTLERS III. GOLD	2.490
	SHOGUN TOTAL WAR CLASSIC	3.990
	SHOGUN - MONGOL INVASION	3.990
	SILENT STORM	9.990
	SIM CITY 3000	3.990
	SIM CITY 4 DELUXE	12.990
	SIM CITY 4 RUSH HOUR	7.490
	SOLDIERS OF ANARCHY	3.990
	SPACE COLONY	10.990
	SPELLFORCE	9.990
	STAR WARS: FORCE COMMANDER	3.990
	STRONGHOLD: CRUSHADER	9.990
akció	SUDDEN STRIKE 2	2.990
	SUDDEN STRIKE 2 GOLD	9.990
	THE NATIONS	1.990
	THEME PARK INC	3.990
	THE PARTNERS	1.990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7.490
akció	THE SIMS DOUBLE DELUXE	7.990
akció	THE SIMS HOT DATE	4.990
akció	THE SIMS HOUSE PARTY	4.990
akció	THE SIMS ON HOLIDAY	4.990
	THE SIMS SUPERSTAR	7.490
	THE SIMS UNLEASHED	7.490
friss	TORTUGA	6.990
	TRAFFIC GIANT GOLD	2.990
	TROPICO 2	9.990
	UFO: AFTERMATH	10.990
	UFO: AFTERMATH SE	10.990
akció	VEGAS: MAKE IT BIG	6.990
	VIETCONG: FIST ALPHA	6.990
	VIETNAM MED+EVAC	6.990
akció	WAR & PEACE	2.990
	WARLORDS IV	12.990
	WILDLIFE PARK	7.990
	WORMS 3D	11.990
akció	WW2: FRONTLINE COMMAND	7.990
	WW3 - BLACK GOLD	1.990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

	A NAGY BALHÉ	1.990
akció	ALONE IN THE DARK 4	2.990
	ANOTHER WAR	2.990
akció	ARCHANGEL	1.990
	ARX FATALIS	3.990
akció	ATLANTIS II. /4CD	1.990
	BREATH OF FIRE IV	7.490
	BROKEN SWORD 3	9.990
	CASANOVA	1.990
	ENCLAVE	7.990
	GOTHIC 2	7.990
	GRIM FANDANGO	2.490
	HORIZONS - EMPIRE OF ISTARIA	7.990
	ICEWIND DALE	3.990
	ICEWIND DALE 2	7.990
	ICEWIND DALE_HEART OF WINTER	3.990
	IN MEMORIAM	10.990
	JACK ORLANDO	1.990
	KONUNG 2	6.990
akció	LAW & ORDER	3.990
akció	LIONHEART	5.990
	MORROWIND GOTY	7.990
	MORROWIND TRIBUNAL	3.990
	MYST 3	2.490
	MYSTERY OF DRUID	3.990
	NECRONOMICON	3.990
akció	NEVERWINTER NIGHTS	3.990
	NEVERWINTER NIGHTS - HORDES	7.990
	NEVERWINTER NIGHTS - SHADOWS	7.990

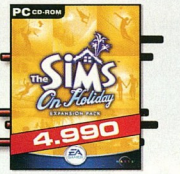
CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 FT-NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA

AZ AKCIÓ MEGHOSSZABBÍTVA!

AZ AKCIÓ MEGHOSSZABBÍTVA!



AZ AKCIÓ MEGHOSSZABBÍTVA!

AZ AKCIÓ MEGHOSSZABBÍTVA!

OMEGA STONE	9.990	
PIRATES OF THE CARIBBEAN	12.990	
SAM AND MAX HIT THE ROAD	2.490	
SHADOW OF MEMORIES	9.990	
SHERLOCK HOLMES	2.990	
SILENT HILL 2	9.990	
SILENT HILL 3	11.990	
SINBAD - LEGEND OF SEVEN SEAS	6.990	
SPELLS OF GOLD	4.990	F
STAR WARS: GALAXIES	11.990	
STAR WARS: KOTOR	10.990	
SYBERIA	4.990	F
RUNAWAY: ROAD ADVENTURE	9.990	
TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL	7.990	
TIME MACHINE	1.990	SZ
THE DIG	2.490	
URU: AGES BEYOND MYST	8.990	
WIZARDRY 8	2.990	

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

AIR COMBAT SIMULATION: LOC ON	9.990	
B 17 FLYING FORTRESS	3.990	
BOWLING U.S.A	790	
COLIN MCRAE RALLY 2	2.490	
COLIN MCRAE RALLY 3	8.990	
COMANCHE 4	3.990	
COMANCHE GOLD	1.490	
COMBAT FLIGHT SIM	2.490	
DESTROYER COMMAND	2.490	
DRIVER	2.990	
F1 CHALLENGE 99-02	3.990	
F-16	1.990	
F-22 LIGHTNING 3	1.990	
FA PREMIER LEAGUE STARS 2001	3.990	
FIFA FOOTBALL 2002	3.990	
FIFA FOOTBALL 2003	12.990	
FIFA FOOTBALL 2004	11.990	
FLIGHT SIMULATOR 98	2.490	
FORD RACING 2	9.990	
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	3.990	
HARD TRUCK	3.990	SZ
HARRY POTTER QUIDDITCH W.C.	11.990	
HELI HEROES	1.990	SZ
HELLCOPTER	3.990	
INDY CAR	7.990	
INSANE	2.990	
ISS 3	9.990	
KING OF THE ROAD	3.990	
KNIGHT RIDER	2.990	
MADDEN NFL	11.990	
MIDNIGHT CLUB 2	8.990	
MIDTOWN MADNESS	2.490	
MIG-29	1.990	
MOTOCROSS MADNESS 2	2.490	
MOTORACER 3	2.990	
NBA LIVE 2003	3.990	
NBA LIVE 2004	11.990	
NEED FOR SPEED HP2	12.990	
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3.990	
NEED FOR SPEED ROAD CHALL.	3.990	
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11.990	
NEXT GENERATION TENNIS	2.990	
NHL 2002	3.990	
NHL 2003 PC	12.990	
NHL 2004	11.990	
NICKTOONS RACING	2.990	
OUTDOOR SPORTS	790	
PANZER ELITE GOLD EDITION	3.990	
PET RACER	4.990	
PET SOCCER	4.990	
PRO BEACH SOCCER	3.990	
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11.990	
PURE PINBALL	4.990	
R. C. CARS	4.990	F
RALLY TROPHY	1.990	SZ
RC DAREDEVIL	2.990	
SCREAMER 4X4	990	SZ
SILENT HUNTER 2	2.490	
STAR WARS: X-WING COLLECTORS	3.990	
SUB COMMAND	3.990	
SUPERBIKE 2001	3.990	
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	11.990	
THE ITALIAN JOB	3.990	
TOCA 2. TOURING CARS	2.490	
TOP GUN	7.990	
TOTAL CLUB MANAGER 2003	12.990	
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10.990	
TRAINZ	2.990	
V RALLY 3	6.990	
YAGER	9.990	

VEGYES JÁTÉKOK

10000 CLIPART ESSENTIAL	1.990	
10000 PHOTOS VOL2	2.990	
4 CHESS GAMES	990	
A SZERENCSE FIAI	1.990	SZ
AIR OFFENSIVE	990	
ALIEN WAR	790	
AUTOCRACY	3.990	
AVENGERS PINBALL	990	
BATTLE ON THE SEA	790	
BUG FIGHTER	790	
CALENDAR MAKER 2	1.990	
CLIPART EDITOR	1.990	
CLOSEAPPROACH	990	
COMP. - BETŰK & SZÁMOK	1.990	
COMP. - GONDOLKOZZ GYORSAN!	1.990	
COMP. - GONDOLKOZZ!	1.990	
COMP. - JÁTSSZ & GONDOLKODJ!	1.990	
COMP. - KIRAKÓK & KIHÍVÁSOK	1.990	
COMP. - LÉGY KREATÍV!	1.990	
COMP. - LOGIKAI JÁTÉKOK	1.990	
COMP. - MATEK	1.990	
COMP. - MEMÓRIA & LOGIKA	1.990	
DARK PEGASUS	790	
DISNEY ATLANTIS:ACTIVITY CENT.	7.990	
DISNEY ATLANTIS:TRIAL BY FIRE	7.990	
DISNEY ULTIMATE RIDE	7.990	
DISNEY: ALADDIN	1.290	
DISNEY: ATLANTIS	1.990	
DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2.990	
DISNEY: BUG'S LIFE ACTION GAME	990	
DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF SC.	1.990	
DISNEY: DINOSAUR	1.990	
DISNEY: DMA CARTOON MAKER	2.990	
DISNEY: DONALD QUACK ATTACK	1.990	
DISNEY: EMPEROR'S NEW GROOVE	1.990	
DISNEY: GOOFY SKATEBOARDING	1.990	
DISNEY: JUNGLE BOOK	1.290	
DISNEY: LILO ÉS STICH	2.990	
DISNEY: MAGIC ARTIST 2	990	
DISNEY: MALACKA. A HŐS	2.990	
DISNEY: MONSTERS, INC. AG.	1.990	
DISNEY: PRINCESS FASHION BUT.	1.290	
DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990	
DISNEY: TOY STORY 2 AG.	990	
DISNEY: ULTIMADE RIDE COASTER	2.990	
DISNEY: VILLAINS' REVENGE	1.290	
EJAY: SOUND SELECTION 3.	2.990	
FACE DOUGH	990	
FINDING NEMO ACTIVITY CENTER	5.990	
HUGO - A SZAVANNA HŐSEI	3.990	F
HUGO - A TERMÉSZET ERŐI	3.990	F
HUGO - AZ ÓCEÁN ÁLLATAI	3.990	F
HUGO - HAJSZA A FEKETE...	4.990	F
HUGO A GONOSZ TÜKÖR	3.990	F
HUGO AZ ÚRBEN	3.990	F
JUDGE DREDD PINBALL	990	
KARATE 3D	790	
LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	7.990	
LOCK N LOAD	4.990	
NATIONAL GEOGR. - CALENDARS	4.990	
NATIONAL GEOGR. - DESIGNS	4.990	
NATIONAL GEOGR. - GREETING C.	4.990	
NATIONAL GEOGR. - PHOTO GALL.	4.990	
NO MEGÁLLJ CSAK	1.990	F
PINBALL MASTER	2.990	
PUZZLE MASTER 3	2.990	
ROADY RACER	790	
ROSWELL PINBALL	990	
SMILEY FACTORY	990	
SNAKE	4.990	
SOLITAIRE MASTER 3	2.990	
SPACEBLASTER	790	
TETRIX POWER BLOX	990	
TIMOTHY	1.990	F

SZ SZINKRONIZÁLT F FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

HAMAROSAN MEGÉRKEZIK JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

10.990

9.990

10.990

7.990

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 FT ALATT 690 FT, MÍG E FÖLÖTT 990 FT POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

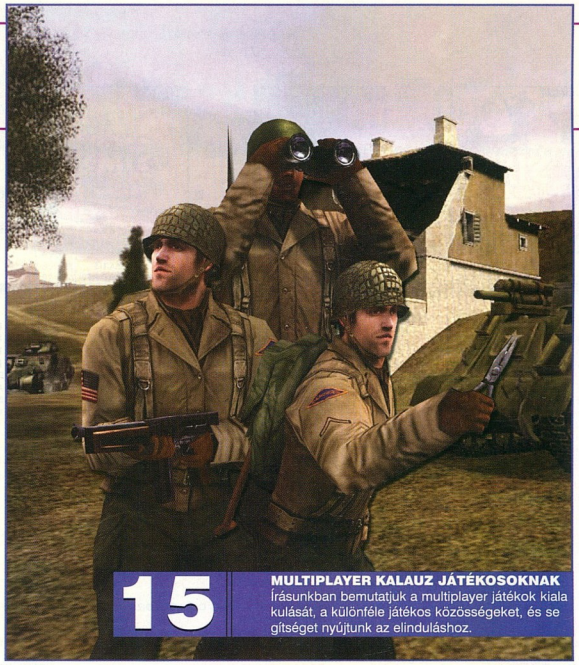
A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME MEDIA KFT ÜZEMELTETI.

Sziasztok!

Döcögősen indult az év a programok megjelenésével kapcsolatban, hiszen egyre-másra érkeztek a hírek az eltolt, vagy akár le is lőtt projectekről. Kicsit már aggódni kezdtünk, mikor is a UBI Soft - tartva magát az utóbbi idők irányvonalához - meglepte a szakmát a Farcry és a Splinter Cell egy-egy komolyabb verziójával. Innentől fogva nem volt kérdéses, hogy ismét az FPS témakörének boncolgatásával fog telni ez a szám is. Ez persze most abszolúte nem negatív, hiszen a Far Cry az utóbbi idők egyik (ha nem a legjobb) FPS-e.

Ennek örömére persze felturbóztuk az akció részt, előzetesen bevizsgáltuk az UT2004-et, a Dead Man's Hand-et és még egy összefoglaló írásra is futotta erőnkből, mely a FPS-ek generációváltását taglalja. Persze azért a több kategória kedvelői sem maradnak olvasnivaló nélkül, hiszen kipróbáltuk a Panzert, ellátogattunk 1930-as évek Chicago-jába, nyomtunk jó pár kört az Xpand Rally-ban. Mindezek mellett még az Athlon 64-et és a legújabb videokártyákat is megizzasztottuk, így igazán nem panaszkodhattok a mostani szám választékához. Reméljük tetszeni fog a lap és a mellékletként adott The Partners is. Jó szórakozást kívánunk mindkettőhöz.

a szerkesztők



15 **MULTIPLAYER KALAUZ JÁTÉKOSOKNAK**
Írásunkban bemutatjuk a multiplayer játékok kiala kulását, a különféle játékos közösségeket, és se gítséget nyújtunk az elinduláshoz.

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

21 | BLOODRAYNE 2
22 | TRUE CRIME: STREETS OF LA
24 | FPS - A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ
26 | UNREAL TOURNAMENT 2004

28 | DEAD MAN'S HAND
30 | SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
34 | FAR CRY

38 | VIETCONG: FIST ALPHA

STRATÉGIA

41 | CODENAME: PANZERS

44 | TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD
45 | RAILROAD PIONEERS

46 | CHICAGO 1930

50 | ANTANT
52 | AFRIKA KORPS VS DESERT RATS

KALAND / RPG

55 | A KALANDJÁTÉKOK MÚLTJA, JELENE, JÖVŐJE
58 | SAM & MAX: FREELANCE POLICE

60 | COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

62 | JACK THE RIPPER
64 | WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC

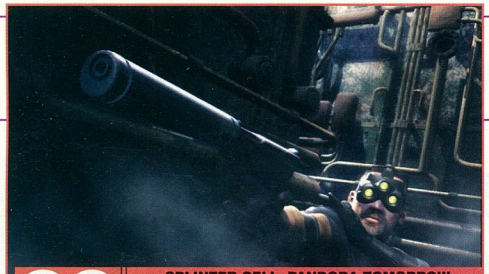
SZIM / SPORT

67 | XPAND RALLY

70 | TOCA RACE DRIVER 2

72 | URBAN FREESTYLE SOCCER

74 | UNIVERSAL COMBAT



30 **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**
Sam Fisher, a lopakodás nagymestere újra akció ban! Az exkluzív tesztünkben utána jártunk, mivel nyújt többet a várva-várt folytatás.

84 **TAVASZI VIDEOKÁRTYA-TESZT**
A szerkesztőségünkben járt csúcskategóriás kár tyákat alaposan megizzasztottuk. Az Nvidia és ATI kártyák mellett megnéztük az XGI Volari-t is.

41 **CODENAME: PANZERS**
Ebben a hónapban újra bepillanthattunk egy készülő remekmű kulisszái mögé.

67 **XPAND RALLY**
Leteszteltük a lengyel Techland stúdió készülő rally programját, melyben a Chrome grafikus motorja dübörög.

2004 MÁRCIUS

HARDWARE

76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
77 | DVD FELVEVŐK
78 | HARDWARE NEWS
80 | PIACI KÖRKÉP
82 | ATHLON 64 BIT

84 | NAGY TAVASZI VIDEÓKÁRTYA TESZT

88 | XP MŰHELYTITKOK

EGYÉB

90 | HORIZONS

93 | DVD TARTALOM
94 | HELP
96 | LEVELEZÉS
97 | HU-MOR-ZSÁK
98 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

A legutóbbi PC.GAMES DVD-n számos, sokak által várt játékhoz találhattatok videókat és screenshotokat, köztük a **Far Cry**-hoz, a **Conanhoz** és az **Unreal Tournament 2004**-es változatához. Nos, februárban a gyártók belehúztak, és kiadták a demókat is, amelyek természetesen mind helyet kaptak a mostani korongon. Az említett **Far Cry**, **Conan** és **UT2004** mellett megtaláljátok még a **Painkiller** és a **Desert Rats vs. Afrika Korps** demóját is.

Mostani teljes játékunk a **The Partners**, amelyben egy ügyvédi irodát kell irányítani. A Sims és az Ally McBeal-sorozat keverékéből született játék mindazoknak kínál remek szórakozást, akik a nyugis otthoni életszimuláció helyett inkább a munkahelyi afférokat és az intrikát kedvelik.

A DVD-re felkerült néhány igen ígéretes játék bemutatója. A videó rovatban megtaláljátok a **Star Wars: Battlefront**, a **Ground Control 2**, a **Psi Ops**, az **I of the Dragon**, a **Ryzom** és az **Xpand Rally** előzetesét.

Feltettük az **OpenOffice.org 1.1**-es verzióját, amely komplett irodai szoftvercsomagként szövegszerkesztőt, táblázatkezelőt és bemutató-készítőt tartalmaz. Valamint telepíthető a korongról az **Avast! Antivirus 4**. Mindkét program ingyenesen használható.

Az Extrák között szerepel három rövidfilm, két tucat exkluzív screenshot az **Xpand Rallyból**, amelynek tesztelhettük preview változatát, egy 200 MB-os kiegészítő a **Jagged Alliance 2**-höz, a **Savage Eden** című, Diablo II-jellegű ingyenes MMORPG telepítőkészlete és a **Half Life** mindenre kiterjedő magyarítása.

Kellemes böngészést kívánunk,
a szerkesztők

PER

Igencsak meglepődhettek a Crytek németországi, Coburgban található székhelyén, amikor február 4-én reggel kilenckor rendőrök özönlötték el az irodakomplexum helyiségeit. A gyanú úgy szólt, hogy a fejlesztőcég egy ismert szoftvermárkából több példányt használ, mint amennyire a megvásárolt licenszek érvényesek. A vezetőség készséggel állt a rendfenntartók rendelkezésére, és sikeresen tisztázták magukat a vádak alól. A Crytek közleményben nyugtatta meg a játékosokat, hogy a Far Cry fejlesztése mindössze három órán át szünetelt, és minden visszatért a rendes kerékvágásba…

Nagy fogást könyvelhetnek el az amerikai hatóságok: a C64-es éra óta működő Razor1911 hackercsapatra egy átfogó, Kalóz Hadműveletre keresztelt akcióval csapott le a hatóság. A 40 tag legtöbbjét sikerült elfogni, és bíróság elé állítani. A vezető Sean Michael Breen és társai ellen két vád is él; az egyik szerint egy fiktív játékújságot hoztak létre, és az így tesztelésre kapott játékprogramokat feltörve azokat a feketepiacra juttatták, ezzel mintegy félmillió dollárnyi kárt okoztak - Breen ezért 50 hónapra börtönbe vonulhat. 2008. májusi szabadulása után nekiállhat fizetni a Ciscónak, egész pontosan 700 ezer dollárt, ugyanis ilyen értékben rendelt a csapat hálózati eszközöket és hardverelemeket az ismert cég ügyfelei nevében, melyet soha nem fizettek ki. Majd most…

GRAND RAID OFFROAD

MÉG NEM ISMERT / ASOBO / 2004
/WWW.ASOBOSTUDIO.COM/ENGLISH/GRO%20DESCRIPTION.HTM

Az egykori szépemlékű Kalistóból alakult francia csapat nagy lélegzetű projektbe fogott: cél a szabad száguldás élményének lemodellezése. A 30 összkerékhajtású, teljesen testre

szabható járgány számára 10 ezer négyzetkilométernyi terület, 20 ezer km út vár meghódításra - folyók, hegyek, erdők, sivatagok. A számos játékmódot - közte Freerun, Stunt, Catch the Flag, Keep the Flag, Baja - valós időjárásváltozás nehezíti, és ami külön öröm, hogy a gépek valós modell alapján törnek - úgyhogy átélhetjük mi is, milyen 160-nal a sivatag közepén fejre állni…

EVERQUEST II

SONY / VERANT / 2004
EVERQUEST2.STATION.SONY.COM

Igencsak finom képek jelentek meg az EQ folytatásáról, ami jól példázza a friss 3D-s motor képességeit. Norrath szebb és izgalmasabb, mint valaha (mint Valhalla…) - a zónarendszer marad, de a területek jóval nagyobbak lesznek. Az első rész után 500 évvel zajló történésekbe teljesen egyedi karakterrel ugorhatunk fejest, hála a 16 fajnak és 48 osztálynak. Bár az első részben tápolt avatart nem hozhatjuk át, egy új rendszer megengedi, hogy új lényünk örökölje ottani „rokona" nevét és tapasztalatait, úgyhogy szinte családi vállalkozásban irthatjuk a gonoszt.

A Verant remélhetőleg tanult az első részből, és jóval bogármentesebb verzióval rukkolnak elő, a többit majd meglátjuk.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

CDV / NIVAL INTERACTIVE / 2004. JÚNIUS 25.
WWW.CDV-BLITZKRIEG.DE/ENGLISH/BURNINGHORIZON

A jövőre esedékes Blitzkrieg2 előtt idén kapunk két teljes értékű kiegészítőt a németorosz kiadó-fejlesztő párostól. A Lángoló Horizont 18 küldetése Rommel tábornok körül forog, olyan történelmi helyszíneken, mint az Ardennek, Tripolisz, Tobruk, El Alamein, Szicília, no és természetesen az idei trendnek megfelelően Normandia. Új nemzetként japán kapcsolódik a harcba, és 50 új egysé-

get (Zero vadászok, Blenheim bombázók, M5 Stuart és sok specializált német tank, az USA tengerészgyalogosai, no meg az Afrika Korps) segítenek a változatos küldetések (légicsapások, ellentámadások, evakuálás, elterelő és védekező manőverek) tejesítésében, az ellenfél mindezt továbbfejlesztett intelligenciával próbálja kivédeni. Nem mondom, szépek a képek, de azért a mi Panzers-ünk csinosabb…

RENDEZVÉNYEK

Február 2-5. között Monte Carlóban rendezték meg a 20 éves múltra visszatekintő **Imagina** fesztivált és vásárt, mely a digitális audiovizuális média, szórakoztatás és interaktív fejlesztések legnagyobb európai seregszemléje. A bemutatókon túl szakmai fórumok is zajlottak, pár téma a számunkra legérdekesebbekből: Jordan Mechner előadása a PoP kapcsán „egy klasszikus játék készítése és újrafeldolgozása" címmel; az AI jövőbeli szerepe a játékokban, Doug Church (Eidos főguru) vezetésével; a videojátékok jövője (Doug Church, Peter Molyneux és mások), de szó esett a játék- és motorfejlesztésről, a finanszírozásról és az online játékok jelenéről és jövőjéről is. És még két érdekes esemény: az egyik Kevin Bachus előadása a „Capital Entertainment Group tündöklése és bukása" címmel - a nagy reményű, a szakma veteránjai által 2002 elején alapított független kiadó szinte pillanatok alatt ment csődbe -, a másik az a találkozó, ahol európai projektmenedzserek találkozhattak és tárgyalhattak japán, kínai és koreai vezetőkkel. A hatalmas érdeklődés jól jelezte az ázsiai térség lendületes előretörését a játékpiacon - és a nyitott lehetőségeket, hiszen a kínai, közel egymilliárdos piac a jövő nagy kihívása lehet…

AIRBORNE TROOPS

PLAYLOGIC / WIDESCREEN GAMES / 2004. JÚNIUS 6.
WWW.PLAYLOGICGAMES.NL/AIRBORNE

A holland kiadó és a korábban a Dűnét fejlesztő francia csapat is beállnak a normandiai partraszállás 60. évfordulóját játékkal köszöntők hosszú sorába. A 3D-s, külső nézetes, bevetős, kalandos akciójátékban az invázió előtti két napot élhetjük (lövöldözhetjük és trancsírozhatjuk) át egy John Welsh nevű amcsi deszantossal, valós dokumentumok alapján újraalkotott és filmszerűen megrendezett küldetések hosszú során át - a forgatókönyvről Hubert Chardot, az Alone in the Dark és a Devil Inside írója gondoskodik.

A csúnya nácik élesen figyelnek az árnyékokra és neszekre, tehát Splinter Celles játékmenetre kell felkészülni, küldetéseink a szokásos kommandós akciók lesznek francia falvakban, német bunkerokban és gyárakban, autentikus arzenállal (MP40, M1, MG42, Colt1911, páncélököl). A megjelenítésről a Renderware motor gondoskodik, viszont a fő platform PS2, mi csak egy portolást kapunk. Scheiße…

ERA

PEROXIDE / PEROXIDE / 2004 TAVASZA
WWW.PEROXIDE.DK/ERA

Egy kis dán fejlesztőcsapat pár éve nekiállt, hogy újraélessze az Ultima első részét 3D-ben, és ingyen letölthetővé tegye mindenkinek. A jogtulaj EA perrel fenyegetőzött, így a team átírta az egészet, és megszületett az ERA, immár kereskedelmi termékként. A hatalmas fantasy világ felfedezését (föld felett és alatt) külső nézetből vezényelhetjük, hősünk csatlakozhat céhekhez, és lesznek feladatok, melyek csak adott skillel és mesterséggel tudunk majd megoldani. Ellenségeink a szokásos készletből kerülnek ki (orkok, goblinok, óráspókok stb.) - érdekesség, hogy a harcosok az egyes fegyverek különleges kezelését és a szörnyek gyenge pontjait tanítóktól sajátíthatják el. A sztorinak háromféle befejezése lesz, mindegyiket 100 órányi játékkal érhetjük el - ez összesen 300 óra játékidő, ami elég jól hangzik, mint ahogy az Ultima név is beindítja a nyáléválasztást…

ANGELS VS. DEVILS

SCHANZ INTERACTIVE / ENIGMA / 2004 KÖZEPE
WWW.ENIGMASP.COM/AVSD

Tetovált, bőrpelenkás angyalok kontra orrkarikás, napszemüveges ördögök. Nem én örültem meg, a 10 éves, eleddig túl nagyot nem durrantó Enigma csapat találta ki a klasszikus verekedős játékok eme meglehetősen gázos verzióját. Lehet karatézni, mágiázni egymás ellen mindenféle 3D-s arénában, szép színes effektekkel, szólóban vagy hálózaton. Az e¿´sz picit a Zanzarah tündércsatáira hajaz, némi Mátrixos, Mortal Kombatos és Pampers-reklámos beütéssel - a többiről meséljenek a képek, a víz mindent leszámítva viszont egészen gyönyörű…

APRÓSÁGOK

■ A Microsoft alapos piackutatás után úgy döntött, leállítja a két éve készülő Mythica MMORPG projectet. A 40 fős csapat tagjai helyet kereshetnek maguknak a redmonti óriás más teamjeiben, de a Midway is bejelentkezett a fiúkért-lányokért. Miután az MS nemrég eladta az Asheron Callt a fejlesztő Turbine számára, viszont az Xbox-os True Fantasy Live Online fejlesztése töretlen, nyilvánvaló, hogy a cég egyre távolodik a PC-s játékpiactól.

■ És még mindig MS: a cég letölthetővé tette a 2000-es online űrstratégia - űrcsata játék, az Allegiance teljes forráskódját. A redmontiak remélik, hogy lelkes emberek újjáélesztik a korán elfeledett játékot, új szervereket és csapatokat indítanak, és mindez a közösség javára válik. Uff…

■ Kabaré a köbön: a 3D Realms szabadon elérhetővé tette a Duke Nukem forráskódját! Talán azt remélik, a Foreverig hátralévő időt a lelkes amatőr kódolók játékaival kitölthetik… Nos, lehet próbálkozni!

■ Még egy forráskód került a netre (hivatalosan…): a Splash Damage letölthetővé tette az RTCW nagy sikerű ingyenes MP-kiegészítője, az Enemy Territory forráskódját, így megnyílt az út a lelkes modderek előtt.

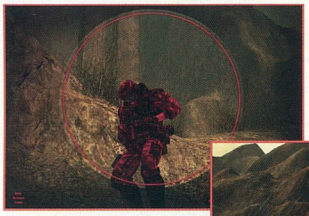
■ A Cyan Worlds nyílt levélben tudatta a rajongókkal: mivel nem jött össze megfelelő számú előfizető, leállítják az Uru: Ages Beyond Myst ígéretes online játékukat. Ellensúlyozásként az offline verzióhoz készülő első kiegészítő csomag, a To D'ni ingyenes lesz, és elkészül az Uru Mac-konverziója is. Sovány vigasz…

■ A Disney és a Jerry Bruckheimer filmvállalkozás bejelentette, hogy megállapodtak a kissé különc játékfejlesztővel, American McGee-vel, hogy javában (évek óta…) készülő Óz játékából filmtrilógiát forgatnak. Az Alice-t ismerve korhatáros produkcióra számíthatunk…

■ Az Arx Fatalis francia fejlesztőgárdája, az Arkane Studio bejelentette: készülő új játékuk számára megvásárolták a Half Life 2 erőművét, a Source motort. Elmondásuk szerint az arcmimikarendszer nyűgözte le őket igazán - ahogy fogalmaztak: „azt akarjuk, hogy a játékosok szemtől szemben beszélhessenek egy NPC-vel".

ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

PLAYLOGIC / KHAEON / 2004
WWW.PLAYLOGICGAMES.NL/ABZ



A holland fejlesztőcsapat sci-fi témájú, csapatalapú taktikai shootere a Serious Sam motorjára épül. Időpont 2366., helyszín a forrongó Mars, főhős Kyle Hardlaw hadnagy, a címben említett elitkommandó vezetője, akit politikai gyilkosságokkal vádolnak, így ki kell nyomoznia, ki áll a sötét események hátterében. Az űropera bolygók felszínén és űrállomásokon játszódik, különlegesség, hogy ezek jó részén angol-arab kultúrával találkozunk majd. Izgalmas, hogy az általunk terelgetett kis csapat tagjai nem halnak meg, viszont megsebesülve a földön kúsznak tehetetlenül, és a következő etapot is sebesülten kezdik. A műfajra jellemzően a küldetések előtt össze kell válogatnunk a megfelelő arzenált hol nyílt harcra, hol beszivárgásra, vagy épp VIP-mentésre. A missziókat egymagunkban, vagy kooperatív módban ötödmagunkkal nyomhatjuk le. Finom, mint a Mars csoki…

CHAOS LEAGUE

MÉG NEM ISMERT / CYANIDE STUDIOS / 2004. MÁJUS
HTTP://WWW.CYANIDE-STUDIO.COM/?RUB=GAMES&GID=271

Jaj, ez nagyon állat! A francia Cyanide, miután javában hegeszti a „rendes" rögbijátékát (lásd előző számunk), úgy gondolta, kicsit megcsavarja a dolgokat: kitaláltak egy RTS-sport kombót, melyben válogatott szörnyekkel kell a fair play teljes mellőzésével kapuba juttatnunk a tojáslabdát.

10 faj (goblinok, élőholtak, elfek stb.) 70 különféle játékosából toborozhatjuk össze a csapatot, illetve játszhatunk 80 előre összeállított teammel. Már a meccs előtt beindulhat a buli - bírók megvesztegetése, dopping, csapdaállítás a pályán -, majd jöhet a mérkőzés, melyen a fizikai akciókon (arcba rúgás, gáncsolás stb.) túl 170 - támadó és védekező - varázslat is rendelkezésünkre áll, no meg játékosaink egyedi, különleges képességei. A szóló mód mellett hálózaton is játszhatunk egyes és kieséses meccseket, valamint bajnokságokat. Ultrabrutál és gyönyörű, alig várom!

NÉVVÁLTOZTATÁS

Minden különösebb felhajtás nélkül a THQ kiadó pénzügyi jelentéséből kiderült, hogy leendő (vagy máris az?) kedvencünk, a S.T.A.L.K.E.R. alcíme megváltozott. Az ultrapesszimista Oblivion Lost (Elfeledett feledés) helyett a témára utaló, kissé direkt (de az amcsi játékosok számára fogyaszthatóbb) Shadow of Chernobyl (Csernobil árnyéka) címet kell ezentúl megjegyeznünk.

A svéd Iridion bejelentette, hogy készülő vadnyugati, moziszerű, külsőnézetes lopakodós-lovaglós-mesterlövős-gyilkolós akciójátékuk, a Wanted Guns a nagy vízen túl más néven kerül a polcokra: az USA piacon a szintén hangzatos nevű Wanted Dead or Alive lesz a neve. Érdekes, hiszen a Desperados alcíme ugyanez volt annak idején, de lehet, hogy a mindent rövidítő jenkiknek a WG mást jelent (talán WaterGate…), ezért a csere. Vagy csak úgy, marketing és társai. Vagy „mittudomén"…

PÁRBAJ

KNIGHT RIDER 2 VS MIAMI VICE

170 ezer Knight Rider rajongó játékos él Európában. Ennyien vásárolták meg ugyanis a Davilex bűnrossz játékfeldolgozását - bizonyára azóta már bánják, a holland kiadó-fejlesztő mindenesetre ezt sikernek könyvelte el, és az idei év végén piacra is dobja a folytatást. Az új részben lesz csatamód, ahol a KITT-re szerelt fegyverekkel lőhetjük a gonoszt, és a sikeres küldetések után olyan minijátékok szórakoztatnak, mint céllövölde és salakpályás verseny. Újdonság a többjátékos üzemmód, ahol két játékos osztott képernyőn mérheti össze tudását. A többi a hagyományos marketingszöveg (jobb, nagyobb, több, szebb), egy biztos: az elődöt alulmúlni nehéz, úgyhogy ez csak jobb lehet…

A hollandok nem elégedtek meg ennyivel, ugyanis megvették a Miami Vice bitjogait is, nyilván a '80-as évek kultikus sorozatát bevallottan egyik múzsájának tartó GTA: Vice City sikerére alapozva. A külsőnézetes akciójátékban egy drogbáró birodalmát kell felszámolnunk, a többi GTA-féle szabad mászkálás, nyomozás és harc Miami éjszakai bárjaiban, raktáraiban és utcáin. Remélhetőleg lesz autózás is, kipróbálhatjuk a híres Ferrari Daytona Spyder replikát, vagy az utolsó szériákban futó Testarossát és a fekete 308 GTB-t is - ezt azonban csak én feltételezem, erről nem szól a sajtóanyag. A legbiztatóbb momentum, hogy a fejlesztés oroszlánrészét a szakmában már régi motorosnak számító Atomic Planet Entertainment (APE) végzi. Én azért félek, de ez talán csak a nosztalgia miatt van, hiszen kamaszkorom legszebb évei fűződnek ezekhez az amúgy nem túl értékes sorozatokhoz…

ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: THE SILVER EARRING

FROGWARES / FROGWARES / 2004
WWW.FROGWARES.COM.UA/SHERLOCK&WATSON

Bár a Frogwares 2002-es első játéka, a Sherlock Holmes-féle „The Mystery of the Mummy" nem volt átütő siker, megtalálta a maga célközönségét, így a csapat javában készíti a híres angol mesterdetektív újabb kalandját. A szeniális szimat és hű társa, Watson doktor ezúttal a 19. századi London 40 különféle helyszínén kutat „a" rejtély után - a történet öt szintre osztott, mindegyik végén a begyűjtött adatok alapján ki kell töltenünk egy

tesztet, helyesen válaszolva Holmes feltett kérdéseire. A megoldást 40 tanú, 3 órányi dialógus és 20 filmetűd segíti, a háttérben pedig Mendelssohn és Paganini muzsikája vonyít nagyzenekari kivitelben, csak hogy ne legyen olyan egyszerű az élet …

VAISHVANARA

MÉG NEM ISMERT / MENON INTERACTIVE / 2004
WWW.HINDURPG.COM

Ritkán esik meg velem, hogy kétszer egymás után leseg…itsem magam a földre. Most igen. Először attól a kifejezéstől, hogy „hindu RPG", majd a képernyőre penderülő vizuális orgazmustól. Mert bizony a kissé nehezen ki-

ejthető (munka)cím egy színtiszta indiai CRPG-t takar, a megjelent képek pedig sokkolóan meseszépek. A játék a klasszikus RPG-szabályrendszert keveri az indiai mitológiával, így a három kaszt is autentikus: a brahman (pap), a ksátrija (harcos) és a vaisja (kereskedő), a szokásos tulajdonságok mellett pedig megjelenik a karma, mely hősünk cselekedeteit és viselkedését befolyásolja. Ősi indiai fegyverek, istenek, ellenségek, eg-

zotikus, párás-buja, titokzatos falvak, dzsungelek és barlangok, mindez 3D-ben. A játékmenet külső nézetes, fel lehet venni segítőt a kalandokhoz, nekem meg az államat a földről. Büntetni fog!

KÉPKITALÁLÓ

Találjátok ki, hogy melyik játékokból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki a SevenM jóvoltából.

A megfejtéseket 2004. április 20-ig várjuk a 98. oldalon található játékszelvénnyel együtt a következő címre:

PC.GAMES - Képkitaláló játék, 1325. Bp. Pf. 315

CITY IN DANGER

MONTE CRISTO / MONTE CRISTO / 2004. 2. NEGYEDÉV
WWW.MONTECRISTOGAMES.COM/ETATS-UNIS/IMAGEINTERFACE/CIDINTRO.HTM

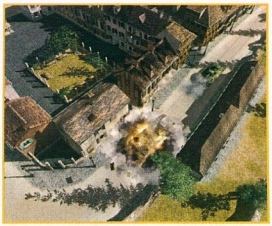
Nem igazán értem, hová tűntek nagy szerelmeim, a Ceasar-féle történelmi város- és birodalomépítő játékok. Szerencsére most hiánypótlás a láthatáron: a CID lehetőséget teremt, hogy létrehozzuk saját kis középkori világunkat. A teljes 3D lehetőséget teremt, hogy agrár- vagy kereskedővárosunk tükrözze minden lépésünket, az idő- és időjárás-változásokat.

Járványok, tüzek, lázadások, támadások, melyeknél pár percünk marad a cselekvésre: az élelmiszerraktárak kiürítése, a hidak lerombolása, az utak lezárása, a véderők felállítása. Tevékenységünket hat tanácsadó segíti, egyéni vágyakkal és gondolatokkal. Én nagyon várom a stuffot, hiánypótló darab, ráadásul nem is néz ki rosszul…

D-DAY

MONTE CRISTO / DIGITAL REALITY / 2004. JÚNIUS 6.
WWW.MONTECRISTOGAMES.COM/ETATS-UNIS/IMAGEINTERFACE/DDAYINTRO.HTM

Ne tessék csodálkozni! Miközben a DR az Africa Corps-ot hegesztette, ráértek arra, hogy mellékesen összedobjanak egy kis RTS-t francia kiadójuknak, akik megállapodtak a Normandy Mémoire szövetséggel: elkészítik a partraszállás 60. évfordulójának hivatalos játékát. A három, egyenként 4 pályás küldetés '44 három nyári, véres hónapját eleveníti meg 60 egység - tüzérek, deszantosok, légierő, tankok, szállítók - bevetésével, a megfelelő stratégia kidolgozását szünet funkció segíti (ami számomra jó hír). A kampánymód minden küldetését újrajátszhatjuk scenario módban más egységekkel, három nehézségi szinten, multiban pedig háromféle kihívás vár max. 4 játékosra. A körítés a szokásosnak mondható: gyönyörű grafika, valamint Nagy Ervin és Kreiner „NewTex" Tamás komponálta zene.



VÁRÓTEREM

Hölgyeim, uraim, a forradalom elnapolva! Úgy tűnik, a kiadók mostanában mindent a pénzügyi évhez igazítanak, így egy rakás halasztás bejelentése történt meg. Az nyilvánvaló, hogy az **Half-Life 2** a májusi E3-on fogja magát megmutatni, és talán szeptember 30-án polcra is kerül. Mondom: talán…A kiadó Vivendi egyébként a 2015 új FPS-ét, a tavaly karácsonyra, majd idén tavaszra várt **Men of Valor**-t is átdobta az utolsó negyedévre. Ide kapcsolódik a Troika tájékoztatója is: jövő tavaszig kell várnunk a **Vampire: The Masquerade - Bloodlines** kipróbálására. Az indok: a Source motor átdolgozása az ismert események miatt, illetve a HL2 őszi megjelenése, egyszerűen ki akarják kerülni a tolongást. Bölcs dolog…

Az Atari sem sokat cicózott, egyszerűen közzétette, hogy a játékosok, a média és a részvényesek (!) által várva várt **Driv3r** megjelenése március közepéről június 1-re tolódott ki. A THQ pénzügyi jelentésében hintette el, hogy a szintén márciusra várt **Full Spectrum Warrior** Xboxra június 8-án, míg PC-re valamikor szeptemberben kerül piacra. A Flying Lab saját weboldalán örömmel közölte, hogy alfaállapotba került a **Pirates of the Burning Sea**, ám még van vele melo, így a kalózkodós-hajózó MMORPG valamikor az év végén jelenik csak meg. És tetejébe koronát: az EA pénzügyi embere egy konferencián tette közzé, hogy a **Sims 2** és a **Medal of Honor: Pacific Assault** csak a 2005-ös pénzügyi év második felében landol a polcokon, amely magyarul annyit tesz, hogy legkorábban idén júliusban vehetjük kezünkbe a rég várt játékokat. Hogy mivel fogunk tavasszal játszani? Már tippelni sem merek…

PERIMETER

CODEMASTERS - 1C COMPANY / K-D LAB / 2004 KÖZEPE
WWW.KDLAB.COM/ENG/PROJECTS/PERIMETER.HTML

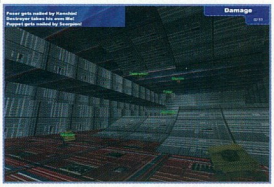
persze az egymillió poligon/frame és a félezer, egyszerre képernyőn lévő egység támogatására megfelelő videokártya is kell majd - nem véletlen, hogy az ATI zászlóshajójaként reklámozza a játékot. Nagyot fog szólni, annyi szent...

Immár három éve készül oroszhonban a klasszikus C&C-klónok teljesen megcsavart, nyugodt szívvel forradalminak nevezhető verziója. A 36 küldetés során az erőforrásul szolgáló energiát a föld átalakításával nyerhetjük, és amíg ez tart, városainkat áthatolhatatlan erőtérrel védhetjük az ellenségtől. Alapegységeinket igény szerint alakíthatjuk át tucatnyi verzióvá harc közben a csatatéren, ami teljesen átszabja a műfajban megszokott stratégiákat. A tájformáló algoritmus miatt erős procira lesz szükség,

EXTREME DEMOLITION

FLASHPOINT GAMES /
FLASHPOINT GAMES / 2004. I. NEGYEDÉV
WWW.SIMPLYGAMINGPR.CO.UK/ED.HTM

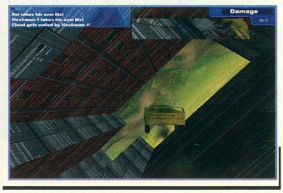
Érdekes játék fejlesztésébe fogott az angol Flashpoint Games. A főszereplők autók, sport- és F1-es paripák, katonai gépek és



más négy- és sokkerekű csoda, a cél pedig egymás megsemmisítése. Az izgalomról a pályákon és arénákban kialakított mestersé-

ges gravitáció gondoskodik, melynek segítségével felhajthatunk a falakra, plafonra, átugorhatunk egyik felhőkarcoló tetejéről a másikra. Szóló módban és a Tribes 1-2 hálózati motorjával támogatott multiban skirmish, DM, CTF, és egyéb módok várnak ránk, sőt egy spéci foci is, autókkal és fegy-

verekkel. A grafika nem hanyattvágós, de az élmény a lényeg, azt meg majd meglátjuk, eddig jól hangzik a dolog.



ZÁRÓRA

Bajban a Blizzard! Már korábbi számainkban is beszámoltunk arról, hogy a nagyhírű csapat gazdája, a Vivendi komoly gondokkal küzd, játékrészlege, a VU Games a szakadék szélén táncol. Ugyan a szórakoztató divíziót (VU Entertainment) 14 milliárdért eladták az NBC-nek, csak január 13-án jelentették be, hogy megtartják és erősítik játékérdekeltségüket. Ez azonban már késő volt...
Ahogy Bill Roper, az egyik Blizzard-zseni elmondta, a Vivendi lépéseiről csak az Internetről értesültek, és minden reggel azzal indult a nap, hogy megnézzék a hálón, van-e még állásuk. Hogy felrázzák a vezetőséget, Roper, a Blizzard North elnöke, Dave Brevik, és a két társalapító, Erich és Max Schaefer beadta felmondását. Semmi reagálás nem volt rá... A négy ember ezért csomagolt, megalapította a Flagship stúdiót - és nemsokára csatlakozott hozzájuk a Blizzard North üzleti igazgatója, Ken Williams, a főprogramozó Tyler Thompson és Peter Hu, valamint Phil Shenk és David Glenn művészek. Január közepén újabb leszakadás történt: a tervező Stefan Scandizzo és programozó bátyja, Mike kiléptek és megalapították a Castaway Entertainment céget, hozzájuk csatlakozott kilenc további ex-Blizzard dolgozó. Végül január végén jött a kegyelemdöfés: Allen Adham, az alapító atya, a Blizzard elnöke benyújtotta lemondását, és még a játékiparnak is hátat fordított: pénzügyi vállalkozást indított. Mivel a cégtől az elmúlt 10 hónapban összesen 25-30 ember távozott, a vezetőség összevonta a Blizzard North két, eddig külön dolgozó csapatát, és az egyik (eddig még be sem jelentett) projectet félreteszik, hogy teljes erővel koncentráljanak a másikra. Mike Morhaime társalapító szerint a távozások nem gyengítették a céget, mivel „a fejlesztés soha nem egyéni, hanem csapatmunka volt, így egy-egy személy kiválása nem pótolhatatlan". Na jó, de harmincé?! Úgy tűnik, megint az elüzletiesedett, elembertelenedett játékipart kell szapulnom. Talán a két új cég, mely új projektjét a 2005-ös E3-ön fogja nyilvánosságra hozni, felmutat valamit a régi Blizzardból...

KÉMJELENTÉS

Három gyönyörű szép tájkép egy napfényes erdőből - ennyi egyelőre minden, amit tudni lehet az orosz Discus Games készülő, **Wehrwolf** című FPS-éről, többet még az orosznyelvű honlapon sem találtam a projectről. A címe és az erdő alapján gyaníthatóan lesz benne vérfarkas...

Egyetlen, bár lélegzetelállító kép jelent meg német Joylabs új projektjéről, mely ismét egy FPS, és a munkacíme mindent elmond: **Das Reich 2005**. A téma szerint a jelen Európáját a náci uralják, hősünk célja természetesen a rezsim megdöntése lesz. A kép minősége nem véletlen: a játék erőműve a csapat által továbbfejlesztett, a legújabb videokártyákat is megizzasztó benchmarkjáról ismert Codecreatures motor lesz...

Újabb hatalomdöntés, ezúttal az ellenpólusról - a **The Stalin Subway** című FPS színtiszta orosz termék, a G5 fejleszti, és ha igaz, a Buka jelenteti meg az év vége felé. A játék

1952-ben játszódik, és célunk nem kisebb, mint megdönteni a 72 éves Sztálin atyuska hatalmát. Valós moszkvai helyszínek - a metró, a Kreml, az egyetem -, valós fegyverek,

utazás metrón és autón, megsemmisíthető környezet házi fejlesztésű motor segítségével. Bíztató!

2002 márciusában jelentette be a Kingdom Under Fire-t fejlesztő koreai Phantagram, hogy dolgozik a zseniális **Total Annihilation** folytatásán, a játék atyja, Chris Taylor és akkori teamje, a Cavedog áldásával, 2004 végi megjelenési dátummal. Aztán csönd... Azóta Taylor létrehozta a Gas Powered Games-t és szerelmemet, a Dungeon Siege-t, javában kalapálja ennek folytatását - és most egy fejlesztői konferencián kikotyogta: dolgoznak a TA2-n! Az új RTS házon belül születik, kiadója is van, de nem a Microsoft. Ennyi az infó, több a semminél...

És végül egy találgatni való hír: a Tribes beharangozóban olvashattok a Havok bejelentéséről, miszerint fizikai motorjukat 100. játékként licenszelte a VU Games. Nos, ezen a tájékoztatón az is elhangzott, hogy 101.-ként a Shiny vásárolta meg a Havok2 erejét egy „titkos" játék fejlesztésére. A cég nem szakított nagyot a Mátrix-játékkal, de vannak ott még tartalékok. Mondom, lehet találgatni...

TRIBES: VENGEANCE

VU GAMES / IRRATIONAL GAMES / 2004 ŐSZE
TRIBES.SIERRA.COM

A hónap műtárgya: havas tájban páncélos néni gránátvetővel vérbagolyra (Bubo hemus) vadászik. Szokásos Tribes-rovatunkban ezúttal örömmel jelenthetjük, hogy a Havok köz-

zétette: a VU Games életmentő zászlóshajója megkapta világverő fizikai motorjuk licencjogait, sőt, a Tribes: Vengeance a jubileumi 100.

játék, mely a Havok2 mágikus erejét használja majd a rakétahajtóműves-terepjárós repkedő-futkosó páncélozott vérbálhoz. A decemberi képek

65%-os fejlettségi szintről dalolnak, vagyis az idei ősz reálisnak látszik a megjelenésre - a többi elhalasztott műremekkel egyetemben (lásd: Váróterem). Hajrá!

GANGLAND

WHIPTAIL INTERACTIVE / MEDIAMOBSTERS / 2004 TAVASZ
WWW.MEDIAMOBSTERS.COM

Bár Valentin-napon kellett volna kijönnie, kicsit csúszik a dán médiamaffiózók brutáljátéka, mely a Keresztapát ötvözi a Simsszel, a GTA autólopásával és erőszakosságával, felidézve az egykori Molyneux-féle, zseniális Syndicate szellemét. A '30-as években játszódó történetben egy maffiacsalád tagjait alakítjuk, cél a túlélés és a Család hatalomra juttatása 28 pályán - ebből 10 időzített misszió, multiban pedig 24 pályán feszülhetünk neki az ellenlábas bandáknak. Tevékenységünk során RPG-jelleggel XP-t gyűjtünk, fejlődünk, a 24 fajta keménylegény és a város 800 lakója - zsarutól az újságosig - pedig készen áll arra, hogy megfelelő pénzekkel megvegyük őt aljas céljainkhoz. A grafika felülnézeti 3D-s, látványos, finoman brutális. Vér-, lőpor- és sikerszag a levegőben!

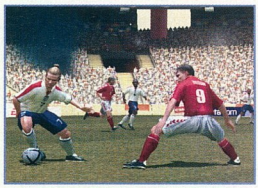
DARK FALL II: LIGHTS OUT

THE ADVENTURE COMPANY / XXV PRODUCTIONS / 2004 I. NEGYEDÉV
WWW.XXVPRODUCTIONS.CO.UK/DARKFALL2

Tavaly ősszel jelent meg a szép és hangulatos, bár elég izzasztó (hovatovább frusztráló), barnamacis belső nézetes kalandjáték, a Dark Fall: The Journal. Jonathan Boakes, az egyszemélyes angol csapat hamarosan elkészül a folytatással, melyben 1912 ködös tavaszán egy békés angliai halászfaluban kell kideríteni hősünknek a (valós eseményeken alapuló!) rejtélyt: miért borult sötétbe a világítótorony, miért kerüli félve mindenki a helyet, és hová tűntek az „ojjektum" jó munkásemberei? A fejlesztő még ijesztőbb hangulatot (ja!), hatalmas bejárható és felfedezendő területeket ígér, a szokásos igényes kivitelezésben, és remélhetőleg hasonlóan kemény feladatokkal. Gyere, maci!

EA SPORTS: UEFA EURO 2004

EA / EA SPORTS CANADA / 2004. JÚLIUS
NINCS...



Igazából senkit nem lepett meg az EA és az UEFA közös bejelentése, miszerint az amerikai kiadóóriás készíti el és jelenteti meg az idei portugáliai foci EB hivatalos játékát. Az EA kisebb zökkenők után - talán az élesedő konkurenciaharc hatására - kezdi régi formáját mutatni, így nyilván remek játékra számíthatunk. 51 európai nemzet csapatát irányíthatjuk barátságos találkozókon, selejtezőkön, rájátszásokban és a döntőben. A sérülések és eltiltások követésén túl egy új rendszer a játékosok morálját is számon tartja, ez utóbbi érték az egyéniségen alapul, a csapat teljesítménye szerint változik, és befolyásolja sportolónk aznapi teljesítményét a gyepen, ami további kihívásokat jelent.

SABOTAIN: BREAK THE RULES

AKELLA / AVALON STYLE / 2004. TAVASZA
WWW.AKELLA.COM/PUB-SABOTAIN-EN.SHTML

Valamikor tavaly kellett volna, hogy megjelenjen a CDV gondozásában az AS belső nézetű, küldetésalapú, nyílt végű kaland-RPG-shootere, ám a kiadó - ki tudja, miért - elállt az akkor még Fist Of The Empire alcímmel bíró játék piacra dobásától. Most az orosz farkasbátyus, az Akella felvállalta a picit SW-gyanús (Galaktikus Köztársaság vs. Birodalmiak) stuff kiadását. A játékban egy titkos ügynökkel kell borsot törni (beszivárgás, szabotázs, felderítés, mentés, gyilkolás, lopás és a többi kémes-krémes dolog) a gonosz Szövetség orra alá - de akár mellé- jük is állhatunk, sőt csatlakozhatunk a Felkelőkhöz is. A három út háromféle játékvéghez vezet, a látvány pedig szép színes, futurisztikus, neonfényes, cyberpunkos, helyenként gusztusosan véres.

APRÓSÁGOK

■ Az EA nagyot aratott, hiszen ebben a negyedévben 11 címük ért el millió feletti eladást (egész évben pedig 27!), a csúcs az NFSU 5,5 millióval, de a LOTR:ROTK, a FIFA2004 és a MOH:RS is négymillió felett fogyott. A negyedéves nettó árbevétel 398 millió volt, a pénzügyi év végére közel 3 milliárd dolláros bevételt prognosztizálnak. És még csak most jön a Sims2 és a MOH:Pacific Assault...

■ Az UbiSoft bejelentése szerint a Far Cry Európában csak DVD-n lesz megvásárolható, az amerikaiak viszont maradhatnak a CD-cserélgetésnél. Merész lépés, de tekintve, hogy az UT2004 is ebben a formában jelenik meg (bár CD-n is kapható lesz), előrevetíti a jövőt.

■ Az RTCW elkészülte után a fejlesztő Gray Matter Studios új FPS készítésébe fogott, ez lett volna a Trinity: The Shatter Effect, ám a tavaly év közepén a kiadó Activison lefújta a projectet. Mindenki azt hitte, hogy ezzel vége a stúdiónak, ám nyolc havi hallgatás után most feléledt a honlapjuk, melyen csak annyi áll: „Új és nagyon titkos valamin dolgozunk. Ha elmondanánk, meg kellene ölnünk titeket..."

■ Rövid, de annál örömtelibb a hír: a fantasztikus Jesper Kyd, aki a korábbi Hitman-játékok zenéjét is szerezte, ismét leszerződött az IO-val, és 90 percnyi „sötét és rejtélyes" muzsikát írt a bérgyilkosjáték harmadik részéhez. Zene füleimnek!

■ Yves Guillemot, az UbiSoft elnöke megerősítette, hogy az eddig kétmilliós értékesítéssel büszkélkedő új Prince of Persia játék sikere miatt tervezik egy új rész elkészítését. Sajnos azonban mind a Beyond Good & Evil, mind a XIII a várakozások alatt teljesített, sőt 10 millió eurós hiányt okozott a pénzügyi tervekben, így ezen két játék további folytatásától elállnak. Sajnálom...

■ A Finding Nemo sikeres adaptációja után a THQ megvette a Disney/Pixar november 5-én mozikba kerülő új produkciója, a The Incredibles megbitesítésének jogait. A többi egyelőre titok, de nyilván egy multiplatformos fejlesztésről van szó.

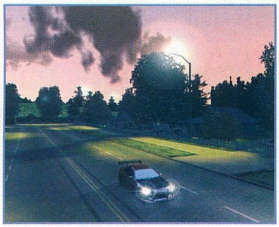
■ Az Activison végre hivatalosan is megerősítette, hogy készül a konzolokon nagy sikert aratott, GTA-féle True Crime: Streets of LA PC-s portolása, sőt ebben a verzióban helyet kap egy ötfős MP-mód is, mindenféle csemegékkel - DM, utcai autóverseny és társai. Finom!

JUICED

ACCLAIM / JUICE GAMES / 2004. ŐSZE HAMAROSAN...

Újabb utcai autóverseny a láthatáron, ám a Juice Games igen komolyan gondolja a dolgot, hiszen nem mindennapi adu van a kezükben: nemcsak 50 autómárka (Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda, Mitsubishi, Pontiac, VW, Fiat, Renault, Subaru,

Peugeot, Chevrolet stb.) licencét vették meg, de engedélyt kaptak a gépek valós törésére is, ami ritkaság a mezőnyben. Az „alapvasakból" több száz ismert márka alkatrészével építhetünk egyedi paripát, lesz egy NFSU-féle, ám annál erősebb, progresszívabb karakter- és karrierépítés, és ami



a lényeg: saját istállót hozhatunk létre, és a haveri körből vagy a netről verbuvált pilótákkal vehetünk részt az online csapatversenyekben. Az irányítást a szimulátor- és árkádstílus egyedi elegyének ígérik a fejlesz-

tők, és bizony a képek se csúnyák. Sikergyanús...

DESIGN CENTER

Mostani Design Centerünk igen vegyes képet mutat, van benne édesipari terméktől kezdve a szexuális segédeszközig minden, de ne szaladjunk előre, lássuk csak sorban a cuccokat.

1, Kezdjük talán ezzel a kólás doboznak álcázott széffel, mely az egyik legpofásabb dolog volt az évek során. Ha pénzgurigáinkat ötletes helyre szeretnénk rejteni, akkor lesz szükségünk erre a hűtőbe való pléhalkalmatosságra, csak meg ne szomjazzon a betörő.

2, Hasonlóképpen az üdítők területén nyomul ez a doboz, azonban ebben komoly beltartalom is rejtőzött. Igaz a benne lévő narancsos trutyinak kevés köze volt a Lost World-höz, de ez láthatólag senki nem zavart. (Egyébként az ilyen fajta kultikus, 150ml-es dobozokat be lehetett szerezni a repülőkön is, de persze jó pár évvel ezelőtt).

3, Elvileg bizonyos alaplapokhoz jár az alábbi MSI csavarhúzó, mely igen praktikus jószág, hiszen 4 típusú fej is található a nyélben. Ezt az ajándékot meg is lehet nyerni ebben a hónapban, csak válaszolnotok kell a feltett kérdésre.

4, Nem kiállításról származik, de nem bírtam megállni, hogy ne kerüljön be a mostani válogatásba ez a Chello-s gumicukor, valószínűleg arra szolgál, hogy megédesítse a bosszúságoktól hemzsegő hétköznapokat, amit a szolgáltatás okoz.

5, Ezt is lehet nyalogatni, csak nem túl gusztusos dolog, egy ereklye 1996-ból, a RIP játékhoz készült véres műujj és a hozzá tartozó koporsó alakú tartó doboz. Fenomenális.

6, Cukordömping ezerrel, akár ez is lehetne a következő kompozíció neve, hiszen a neves monitorgyártó cukorkája mellett itt van az Eidos két játékának az édes verziója is. Talán azt beválallom, hogy Lara baby képével ékesített cukorka szopogatása közben valami kellemesre gondoljak a hősnővel kapcsolatban, no de ugyanezt a Backyard Wrestlinggel kapcsolatban? Brrrr...

7, Utolsó tárgyunkkal áteveztünk a felnőtt kategóriába, bár ha megdobáltok heringgel, akkor sem tudom, hogy a Blitzkrieg programnak mi köze van az övszerekhez, pláne a fekete típusúakhoz, valószínűleg ez a marketingesek titka marad örökre.

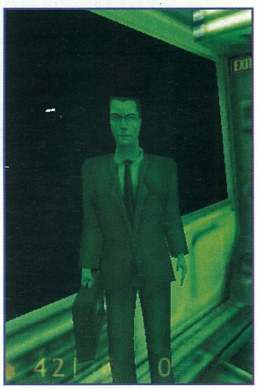
Következzen tehát egy nagyon egyszerű feladat, meglepő módon MSI témakörben:

Sorolj fel legalább 10 forgalmazott MSI alaplap típusszámát!

A válaszokat 2004. április 15-ig várjuk a szerkesztőség címére:
PC.GAMES - Design Center 1325 Bp. Pf 315

MULTIPLAYER ÚTIKALAUZ JÁTÉKOSOKNAK

Talán sokakban felmerült már az az érzés, hogy nagyszerű dolog a számítógéppel játszani, de már igazán nem jelent kihívást. Főleg akkor, ha már oda-vissza ismerjük a korlátozott értelemmel bíró program trükkjeit és fondorlatait.



Ha még sokat vártok a második rész megjelentetésével, rágyúrok Hulk szerepére!

Szerencsére ez manapság már korántsem olyan nagy probléma, hiszen az internet már gyakorlatilag minden otthonban elérhető. Ne hagyjuk elveszni ezt a lehetőséget, és próbáljuk magunkat emberi ellenfelek ellen! Először talán furcsa lesz, jóval nehezebb, mint amit eddig megszoktunk, de idővel rá fogunk érezni arra, hogy ez jelenti a számítógépes játék savát-borsát. Ez jelenti azt a szabadságot, melyet majdnem lehetetlen megvalósítani egyjátékos módban, ahol az interaktivitás jelentősen korlátozva van. Tegyük hát félre a mentett állásokat, a végigjátszások átnyálazását egy probléma megoldására, és bátran induljunk el az interneten, ahol számos hasonló érdeklődésű játékost fogunk találni. Ez a cikk ehhez nyújt segítséget és talán egy kis bátorítást is ad mindehhez.

Az Internet

Az elmúlt évek során az Internetnek (amely „intézményként" nagy kezdőbetűs, de mint távközlési rendszer - és így használjuk legtöbbször! - kis kezdőbetűs) nevezett világhálózat már szerves részévé vált mindennapjainknak. Ezen rendelünk jegyeket, vacsorát magunknak, küldünk és fogadunk leveleket, valamint nem utolsó sorban ezen keresztül játszunk. Talán kevesen gondolnak bele abba, hogy mindezeknek az egyszerűnek nevezhető tevékenységek véghezviteléhez milyen bonyolult és hosszú fejlődésen kellett keresztülmennie a rendszernek. Így aztán úgy gondoltam, hogy mielőtt rátérnénk központi témánkra, előtte egy rövid áttekintést adnék arról a cselekményfolyamról, amely gyakorlatilag példanélküli a technika évszázados fejlődésében. Mindehhez 42 évet kell visszamennünk az időben. Az első feljegyzést egy „Galaktikus Hálózat"-ról J. C. R. Licklider vetette papírra 1962 augusztusában, mint a MIT (Massachussets Institute of Technology) munkatársa, mely elképzelés kapcsán a felhasználók könnyedén és gyorsan tudnának adatokat szerezni az egész világot behálózó számítógép-hálózatból. Az ötlet nem tűnt rossz elképzelésnek, minek köszönhetően Licklider, mint az ARPA (Advanced Research Project Agency), azaz a Magasabbszintű Kutatási Iroda számítógépes fejlesztési vezetője sorban meg tudta győzni a kollégákat a felvetés megvalósíthatóságáról. Ennek eredményeképpen 1965-ben jött létre az első kapcsolat, melyet egy telefonvonal segítségével létesítettek Massachussets és Kalifornia között. Az adatátviteli sebesség ugyan meglehetősen harmatos volt, de a kísérlet bebizonyította az elmélet helyességét, hiszen a két gép képes volt adatokat továbbítani egymásnak, programokat futtatni távolról. Az egyetlen probléma az volt, hogy a telefonos hálózat analógiájára épülő adatátvitel teljességgel alkalmatlannak bizonyult nagyobb számú felhasználók esetében. Ezek az indokok vezettek el végül az ún. adatcsomagok használatához. Eközben az USA katonai kutatói sem tétlenkedtek és a '60-as évek hidegháborús időszakának köszönhetően a RAND, azaz a védelmi gépezet „agya" rögtön elő is állt az ötlettel, miszerint egy országos hálózatot rendkívül jól lehetne hasznosítani egy esetleges háború alatt, vagy azt követően. Ugyanis egy központosított információtadó rendszer alapvetően helytelen megvalósítás lenne, hiszen amennyiben ez megsérül, a teljes adatforgalom szünetel. Ennek megfelelően azonnal adódik a megoldás is, miszerint ennek a rendszernek nem lehet központja, azaz az egyes régióknak minden tekintetben egymással teljesen egyenértékűeknek kell lenniük. Így az üzenetküldés és -fogadás a teljes rendszerben adott. Az, hogy hogyan jut el az adat a címzetthez, egy teljesen mellékes szempont. A lényeg az, hogy odaérjen. Mindezek eredménye olyan kis adatcsomagok használata, amelyeknek két fontos tulajdonsága van. Az egyik a kiindulópont, a másik pedig a címzett címe. Ezek az elgondolások pedig teljes mértékben megegyeztek az ARPA fejlesztési törekvéseivel, mellyel a folyamatosan tervezés alatt álló ARPANET-et szerették volna felvértezni. A RAND jelentésének azonban volt hatása is az ARPANET előzetes specifikációira, ugyanis a kezdeti tervezett 2.4 kbps (kbit/sec) sebességet megnövelték 50 kbps-re (ami ma egy analóg modemmel elérhető). A többéves munkának végül 1969 szeptemberében lett meg az első kézzelfogható eredménye, ugyanis ekkor telepítették az ARPANET első központját (node-

ját), melyhez nem sokkal ezután csatlakozott a Stanfordi Kutatóintézet node-ja is. 1969 végére már összesen négy node-ból

Bevetettem a titkos fegyverem, erre nem megfordult a széljárás...

állt össze az ARPANET. Az elkövetkezendő években az ARPANET rohamosan bővül, köszönhetően az 1970-ben bevezetett új host-to-host protokollnak, az NCP (Network Control Protocol). Mindezek után, azaz a '70-es évek elején megkezdődhetett az egyes hálózati programok fejlesztése. Azt azonban ne felejtsük el, hogy egyelőre az egész hálózati rendszer csupán a kutatóközpontok által elérhető lehetőség volt. Az okok közé tartozott természetesen az is, hogy ekkortájt személyi számítógépekről nem nagyon beszélhetünk. Az első nyilvános demonstráció, melyen az ARPANET bemutatkozott a nagyközönség számára, az 1972-es Nemzetközi Számítógépes Kommunikáció Konferencia (ICCC) volt. Ez azért is fontos dátum, mivel ekkor mutatták be az elektronikus levelezést is. A következő években most már megállíthatatlanul fejlődött a hálózat, melyet elsősorban a nyitott szerkezeti felépítésnek köszönhettek, azaz egy újabb rendszer bekapcsolása az eddig hálózatba semmiféle változással nem járt, kivéve, hogy az újabb rendszer is bekerült a nyilvántartott rendszerek sorába, így ha ennek címezték az elküldendő adatot, akkor a rendszer tudta, hogy hova kell fordulnia. Ami még fontosabb, hogy ezután az adott rendszer belső felépítése tetszőleges lehetett, csupán „kifelé" kellett lefordítania az Internet szabványaira. A számos újabb és újabb kapcsolódó hálózat miatt egyre szükségszerűbbé vált, hogy a szűkebb hálózatra tervezett NCP-t leváltsák egy megbízhatóbb protokollra, mivel az NCP esetében az elvezett adatokról semmiféle információt nem nyerhettek. Így aztán lassan el is érkezünk a számunkra oly nagyon fontos TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) megtervezéséhez Az ötlet megvolt ugyan, de a kivitelezése jóval hosszabb időt vett igénybe. A végleges áttérésre végül 1983. január 1-én került sor és hála a hosszas előkészítésnek, semmiféle problémát nem okozott. A továbbiakban a fejlődés még inkább felgyorsult, amit az otthoni személyi számítógépek megjelenése csak tovább ösztönzött. Az eredmény? Nos, az eredmény nem más, mint hogy ma napi több tízezer hálózat csatlakozik a világhálóhoz, melynek otthoni sávszélessége is lassan a Mbit-es tartományba lép át. Ami pedig a legfontosabb, hogy a világ egyes internetes pontjainak válaszideje („magyarul" ping-je) a 100 msec-es tartományba esett vissza, melynek segítségével lehetővé vált az otthoni internetes játék, melynek bemutatása eme cikk elsődleges feladata. Térjünk tehát át erre.

Az internetes játékok története

Talán nem lepődünk meg azon, hogy az internetes játékok gyakorlatilag egyidejűek magával az internettel, illetve ARPANET-tel, annak elődjével. A kutatóintézetek, egyetemek programozói elsősorban csak a maguk szórakoztatására írták meg ezeket a nagyon egyszerű játékokat, így aligha nevezhetjük ezeket a mai, kereskedelmi szempontok alapján valódi játékoknak. Ennek ellenére egészen 1978-ig kell visszamennünk az időben, hogy megtaláljuk az első, valóban több játékos részére készült játékot, melyet Roy Trubshaw írt egy Macro-10 számítógépre. A játék természetesen egy MUD, azaz egy Multi User Dungeon volt. Ezek a játékok, mint akkoriban minden játék, csupán szöveges játékfelülettel rendelkeztek, és a szövegesen közölt információk alapján kellett a játékosnak döntenie, hogy éppen mit csinál, és merre halad. Noha a játék csupán néhány helyszínnel rendelkezett, Roy egy teljesen korrekt harcrendszert is megalkotott. Egy évvel később az ARPANET segítségével már nem csak az Essex-i Egyetem hallgatói, de az amerikai kollégák is beszállhattak a játékba, így ez rögtön nemzetközivé is vált. Az elkövetkezendő években egyre-másra készültek a jobbnál-jobb MUD-ok, miközben megjelent a személyi számítógép is a piacon, valamint 88-ban Jarkko Oikarinen létrehozta az IRC-t, mellyel a játékosok kapcsolattartása lényegesen egyszerűbbé vált a hosszadalmas levelezéshez képest. Az újabb áttörést magának a WWW-nek, illetve a grafikus böngészőknek a bevezetése jelentette 1993-ban, hiszen ezen már grafikus felületű játékok is könnyedén elérhetővé váltak mindenki számára, bár ezek meglehetősen egyszerű keretek között maradtak. A következő forradalomi lépés szintén erre az évre tehető, ugyanis ekkor jelent meg az FPS-es ősének tekinthető Wolfenstein 3D az Id Software gondozásá-

MUD/MUSH JÁTÉKOK

A cikkben már röviden utaltam az első többjátékos játékokra, amiket csak MUD-oknak neveznek. A MUD betűszó a Multi User Dungeon rövidítését takarja, ami csupán annyit jelent, hogy olyan helyszíneken játszódik, ahova számos játékos képes belépni és egyidejűleg játszani. Mindenek előtt nem árt tudni, hogy ezek a játékok csakis szöveges felülettel rendelkeznek, így teljesen primitívnek tűnhetnek a mai játékosok szemében. A csak szöveges felületen nem kell csodálkoznunk, hiszen az egész játékot egy Telnet kliensen keresztül játszhatjuk, ami a parancssorból egy egyszerű telnet paranccsal indíthatjuk el. A világ számos táján, számos érdekes és teljesen eltérő témájú MUD-ot találhatunk. Elsősorban fantasy témakörben népszerű a játék, de a fantasztikus témáktól a teljesen extrémekig találhatunk példákat. Amint megvan a kívánt cím, rögtön indulhatunk is neki a játéknak. Jó angol tudás és a gyors gépelés sok előnyt adhat. Ha valamivel komolyabb, de hasonló játékra vágyunk (a MUD-ok egy idő után már nem tudnak újat nyújtani), akkor érdemes keresnünk egy MUSH-t, amelynek a kezelőfelülete gyakorlatilag ugyanaz, mint egy MUD esetében, azonban a játék tartalma teljesen más. Egy RPG MUSH-ba pl. csak az admin engedélyével léphetünk be, mivel karaktereinknek pontos és kidolgozott háttérrel kell rendelkeznie, stb. Ezek után pedig az új világba belecsöppenve inkább a karakterek személyes kapcsolatai dominálnak, mint a harc. Leginkább egy elmélkedésekkel egybekötött szerepjátékhoz hasonlít, igazi ínyencség az ezt szerető arcoknak. Az agyatlan rutinjáték egyáltalán nem jellemző, és talán ezért is van az, hogy a játékosok száma jóval kevesebb, mint egy MUD esetében, ámbátor a szórakozás jóval tartalmasabb. Ha visszatekintünk az elmúlt 25 évre, akkor furcsának tűnhet az, hogy az erőteljes fejlődés ellenére a MUD-ok fent maradtak és tovább is fejlődtek. Úgy látszik, mégis csak van bennük valami fantázia ...

ban. Ezután egyetlen évecskét kellett várni arra, hogy megjelenjen a Doom, amellyel hálózatba kötve már négyen is játszhattak egyidejűleg. Eközben megjelent a PlayStation és a Nintendo is, habár ekkor még ezek a platformok nem támogatták az internetes játékot, de több játékos is játszhatott egyidejűleg a konzolon. Az első, teljes mértékben internetes játékra 1996-ig kellett várni, amikor is az Id ismét nagyot alakítva piacra dobta a Quake-t, amellyel már bárhol játszhattunk a világon. Még ugyanebben az évben egyel tovább lépett a MUD is, hiszen megjelent a Meridian 59, melyet az első igazán masszívan többjátékos módra készített játéknak tekinthetünk. A következő évben a PS tarol a világ minden táján, de az internetes és főleg RPG játékosokat más foglalja el, ez pedig nem más, mint az Ultima Online. A Richard Garrot nevével fémjelzett Ultima sorozat ezúttal a világhálón is tarol, hiszen rövidesen több mint 200 000 előfizetője lesz a programnak. Ezzel egyidőben a játékfejlesztő ipar „rájön" az MMORPG műfajban rejlő roppant lehetőségekre - elsősorban a rendkívüli haszonra. A következő években már számos olyan játék és hardver kerül bevezetésre, ami azóta is meghatározó jelenség. 1998-ban a koreai Ncsoft megjelenteti a Lineage nevű MMORPG-t, mely lassan a legnépszerűbb többjátékos programmá válik a maga 4 millió előfizetőjével (bár nálunk nem nagyon ismert.). Továbbá elindul világhódító útjára a Quake 2 motorra épült Half Life. Ezzekkel párhuzamosan erősödik a konzolipar is, hiszen a SEGA Dreamcast-je lesz az első közöttük, mely online játékra is alkalmas megoldást kínál. Ha azt gondolnánk, hogy már eddig is sok minden történt, akkor tévedünk, mert a java még csak most jön.

(Persze nem a JAVA, mivel az már '95 május 23-án debütált ...) 1999-ben útjára indul az EverQuest, mint az első teljesen 3D-s MMORPG, majd ősszel őt követi az Asheron's Call. FPS vonalon ismét csak erősít az Id a Quake 3-mal, melyet az Epic az Unreal Tournamenttel ellensúlyoz. Közben olyan dolgok kezdenek kibontakozni, amelyekre egyik cég sem számít: június 19-én Minh „Gooseman" Le és Jess Cliffe megjelenteti a Half-Life alapú, csak a neten játszható MOD-ját, a Counter-Strike-ot, amely a következő években a legnépszerűbb online FPS-sé növi ki magát a maga kis 35000 dedikált szerverével. A következő év a Q3 és UT harcáról szól, miközben számos MOD jelenik meg mindkét játékhoz. A nyár folyamán napvilágot lát a Blizzard üdvöskéje, a kezdeti szervergondokkal küzdő Diablo 2, amely azóta is az egyik legkedveltebb netes játék. A konzol piac ismét fellendül, köszönhetően a PS2-nek, amelyből két nap alatt 1 millió példányt értékesítenek. A 2001-es évben ismét csak a Dreamcast erősödik a Phantasy Star Online-nal, amely az első konzolos MMORPG-vé válik. Mivel a szoftveróriás Microsoft sem akar kimaradni a konzolpiac hatalmas sütijéből, az ősszel piacra dobja az X-BOX-ot, ami alapból rendelkezik a netes játékhoz szükséges hardverrel, melynek igazi használatára csak egy évvel később kerül sor az X-BOX Live! bevezetésével. Természetesen a többi konzol sem marad le ezen a téren. Még ebben az évben megjelenik a Return to Castle Wolfenstein, amely a nagy elődnek állít valamiféle emléket, bár az alapkoncepció meglehetősen eltérő. A 2003-as évet talán az MMORPG-k évének is lehetne nevezni, hiszen számolatlanul jelennek meg a jobbnál-jobb játékok, köztük a világsikerre pályázó Star Wars Galaxies is, mely a kezdeti nehézségek után lassan az egyik legjobban kivitelezett játékká válik. A Half-Life 2, és a rá épülő Counter-Strike következő részének fejlesztése erősen megtörik, mivel ismeretlen tettesek a félig kész játékot ellopják, és a forráskód jó részét közzéteszik az interneten. Ezzel párhuzamosan megjelenik a Diablo 2 v1.10-es patch, ami egy teljesen új lökést ad a már-már lankadó érdeklődésnek. Ezzel el is érkeztünk az idei évhez. Számos ígéretes, internetes játék van készülőben. De hogy melyik fog osztatlan siker aratni arra most még nem fogadnék. Egyelőre elégedjünk meg azzal, ami van. Ez pedig nem kevés, hiszen az előbb ismertetett történelem csupán egy kis szelete a több ezer játékból álló választéknak, melyből mindenki megtalálja a neki és az otthoni elérhetőségének megfelelő játékot. Mivel netünk és játékunk már van, már csak az a kérdés marad hátra, hogyan is léphetünk be, és lehetünk aktív tagjai egy játékos-közösségnek. Sőt, tovább megyek: hogyan lehetünk profi játékosok, és hogyan találhatjuk meg az ehhez szükséges feltételeket. Nos, ez mind ki fog derülni a továbbiakban.

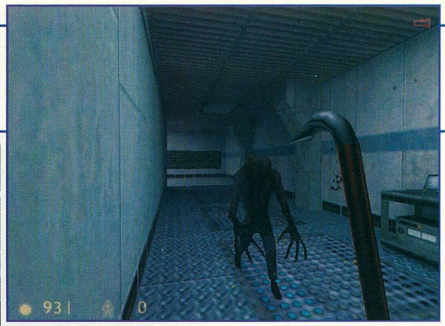
Né' már, egy TV Shop lerakat, ugorjunk be körülnézni!

Internetes játékosközösségek

Ha este leülünk a gépünk elé, és nincs egyetlen játékunk sem otthon, akkor sem kell csügged-

EARTHQUAKE

Az EQ nem minden esetben jelenti az EverQuest már megszokott rövidítését. Az FPS hazai rajongóinak minden bizonnyal elsőre az Earthquake jut az eszébe, ami nem más, mint a hazai LAN-partik legnagyobbika, többszáz résztvevővel. Külön öröm, hogy az EQ nem egy elszigetelt rendezvény, hanem a világot behálózó World Cyber Games egyik része, azaz a győztesek képviselhetik hazánkat a világbajnokságon. A rendezvény színvonala az elmúlt években jelentősen nőtt, ami annak is köszönhető, hogy évről-évre egyre többen látogatnak ki a versenyekre. A névválasztás sem véletlen, hiszen a 2000-ben megrendezett első találkozón Quake 1-3 versenyszámokban lehetett indulni. A verseny profizmusát az is jellemzi, hogy az elmúlt négy év során sikerült számos nagy szponzort szerezni, így a játékosokat értékes nyeremények is várják a nagyszerű szórakozás mellett. A versenyeket egy hétvége alatt bonyolítják le, ami erősen próbára teszi a játékosok mentális és fizikai felkészültségét is. Évről évre változnak a játékok, melyek egyrészt a WCG szabályaitól, másrészt a játékosok kérésétől függ. Számos olyan játék is van, ami már évek óta résztvevője a versenynek: Quake 3, Counter-Strike, Unreal Tournament, RtCW, Starcraft. Amennyiben meg szeretnétek ismerni az „ellenfelet", és szívesen részt vennétek egy jó buliban, esetleg csak megtekintenétek az ország legjobbjait, akkor mindenképpen érdemes legalább egyszer kipróbálni az EQ hangulatát, mert nagyszerű élmény. Web: www.earthquake.hu



Itt vagyunk a főgonosz Chessmaster főhadiszállásán.

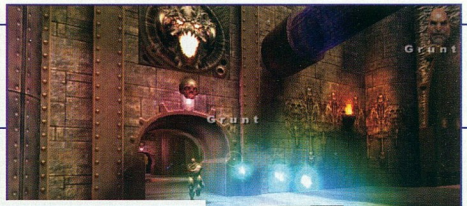
A DIABLO 2 ISMÉT TAROL

Amint azt a cikkben is olvashattátok, a Diablo 2 nem éppen mai keletű darab. Személy szerint már a bétatesztelésben is részt vettem, és az óta is nyomon követem a Blizzard eme csúcsjátékának történetét. Nehezen lehetne röviden összefoglalni, hogy mi is valójában a játék vonzereje, mivel annyira összetett és annyiféle kihívást tartalmaz. A mai modern MMORPG-k világában egy ilyen méretű játék már talán fel sem tűnne, ám az elmúlt 4 évben milliók vették meg a játékot, majd csatlakoztak fel a Battle.net nevezetű hálózat szervereire. A titok részét képezi talán az is, hogy a játék egy teljesen könnyed, mégis kihívásokkal teli élményt nyújt, ahol jól megfigyelhető az az effektus, amelyben a „jobb cuccal jobban lehet játszani, de sokat kell játszani, hogy jobb cuccod legyen" a fő gondolat. Ez a hajtóerő már évek óta kitart és a tavaly őszi nagy reform után újult erővel hat az emberekre, olyannyira, hogy még én is előkotortam agg karaktereimet. Ami még fontosabb, hogy a játék ára már lassan a padló szintje felé közelít, és nagyon olcsón be lehet szerezni, mind az alap, mind a kiegészítő lemezt. Ezután már csak egy internetes kapcsolat kell és a többi frissítést a program maga elvégzi. Ha egy jó szórakozásra és jó fej haverokra van szükségetek, akkor itt mindig találjátok a számításotokat.
Web: www.diablo2.hu,
www.diabloii.net,
www.battle.net/diablo2exp.

nünk, hiszen az internet számos, teljesen ingyenes játékot kínál. Ezeket általában portálok gyűjtik össze és egy regisztráció után máris kikapcsolódhatunk. Most mégsem ezekről szeretnék beszélni, mivel az ilyen játékok kapcsán nagyon ritkán alakul ki komolyabb internetes közösség, hiszen a játékok alkalomszerűek, így ritkán futunk össze olyanokkal, akiket már régóta ismerünk. Félreértés ne essék, egyáltalán nem leszólni akarom ezeket a játékokat, de igazán összetartó közösségeket elsősorban olyan játékok esetében találunk, amelyekért fizetnünk kell. Ha már kiválasztottuk a játékot, amellyel játszani szeretnénk, és társakra vágyunk, vagy egyszerűen csak nem tudjuk, hol kezdjük el internetes pályafutásunkat, vegyük az irányt a játék fejlesztőinek, vagy kiadójának honlapja felé. Ezt általában megtalálhatjuk a játék dobozán, vagy a readme.txt-ben a CD-n, a support témakörben. Most persze gonosz kis mosollyal olvashatjuk a „játék doboza" kifejezést. Azonban ne tegyük, ugyanis ha valaki internetes játékra adja a fejét, akkor sajnálattal kell közölnöm, hogy bizony meg kell vásárolnia a játékot. Mert a kiadásra kerülő CD-keyeket számon tartják, és amint belépünk egy játékba, a szerver ellenőrzi, hogy ez egy valódi CD-key, avagy egy generált változat. Persze léteznek tört szerverek is, azonban ha nem csak Magyarországon akarunk játszani, illetve tőlünk keletre, akkor kevés tört szervert fogunk találni, ugyanis az említett területeken kívül a warez példánnyal történő játék nem divat. Ami nagyon fontos, hogy az eredeti játékkódunkat SOHA, SENKINEK ne adjuk oda, ne küldjük el, ne írjuk be egy fileba a gépünkön. Mert ha egyszer kikerül a netre, akkor azzal mi már többet nem fogunk játszani, az biztos. Nos, amint megvan a fejlesztők oldala, máris könnyebb dolgunk lesz, mivel innen általában számos kapcsolatot találunk azokhoz az oldalakhoz, amelyeket csak fan site-oknak nevezünk. Ezeket az odalakat pontosan azért hozzák létre a játékosok, hogy összefogják a játékkal játszók népes táborát. Itt találjuk meg azokat a fórumokat és IRC-csatorna címeket, ahol a játékosok megoszthják egymás között a játékban szerzett információikat, melyek segítségével hamarosan megtanulhatjuk azokat az apró trükköket és fortélyokat, amelyek elsajátításához talán hónapok is kellenének külső segítség nélkül. Mivel itt mindenki önzetlenül adja át az információt, ezért amint kezdünk profibbak lenni a szakmában, illik segíteni a frissen jövőket. Ha mi is önzetlenül és teljesen jó szándékúan segítünk mindenkinek, aki megkér rá, előbb-utóbb meg fogják jegyezni a nickünket. Ám az erőszakos és önző játékosokat hamar kiszorítják és végül senki sem fog velünk játszani. További fontos dolog, hogy a játékunkhoz csak a legális módosításokat és segítségeket vegyük igénybe. Csalással csak a játék örömét fogjuk elrontani, és keserűséget okozunk magunknak és másoknak is. E tekintetben mindenkinek magával kell elszámolnia. Csalásokkal játszva, még ha nem is derül ki, nem mondhatjuk el magunkról, hogy IGAZI játékosok lennénk. Ismerjük be szerényebb képességünket, kapjunk ki, semhogy magunkat áltassuk azzal, hogy jobbak voltunk. Ha már kellően belejöttünk a játék fondorlataiba és eléggé megismertük azokat, gondolkozhatunk azon is, hogy belépünk egy szűkebb közösségbe, azaz egy klánba.

Klánok és multi-klánok

Egy klánhoz csatlakozni többféleképpen lehet. Egyik legegyszerűbb formája, ha mi magunk alakítunk egy klánt. Ez persze nem biztos, hogy jó ötlet, hiszen, ha csapatjátékról van szó, illetve olyan játékról, ahol csoportokba tudunk tömörülni egy játékon belül (és majdnem mindegyik ilyen), akkor szembe kell néznünk azzal a ténnyel, hogy egy klán szervezésében teljesen amatőrök vagyunk. Valamint a továbbiakban felvett tagok mindegyike teljesen új környezetbe kerül, és így a teljesítmény rovására fog menni a dolog. Mindezt elkerülhetjük, ha már egy meglévő klánhoz csatlakozunk. Ez persze nem ilyen egyszerű, főleg akkor nem, ha egy sikeres klánról van szó, márpedig az esetek többségében éppen egy ilyenhez szeretnek az emberek társulni. Ebben az esetben ne csodálkozzunk, ha valamiféle felvételi vizsgán kell megfelelnünk, ami után a tagok mindegyike szavaz arról, hogy szeretnének-e minket a soraik között látni. Minél menőbb egy klán, annál nehezebb bekerülni, sőt az is lehet, hogy lehetetlen, lévén nem tartanak tagfelvételt. Egy másik módja a bekerülésnek, hogy maga a klán figyel fel ránk. Ez kb. olyan, mint amikor a grundon kosarazva odajön az egyik hivatalos csapat képviselője és megkér arra, hogy



Hiába futsz Sherman, megszereztem a holografikus illúziórombolót!

a jövő héttől már az NB1-ben játszunk. Ehhez nem kell más, mint hogy nagyon jók legyünk. Ezt az egyszerű tényt persze nem könnyű elérni. Ugyanis ehhez rengeteget kell gyakorolni az adott játékot, ami napi 1-2 órát mindenképpen jelent, valamint azt is, hogy oda-vissza ismerjünk minden lehetőséget. Az sem utolsó szempont, hogy meglegyen az a bizonyos tehetség vagy ráérzés, amellyel kiemelkedhetünk a többi, hasonlóan agilis játékostársunk közül. Ha belegondolunk abba, hogy pl. hányan játszanak Counter-Strike-ot a világon, vagy éppen Starcraft-ot, akkor érthető, hogy ez nagyon nehéz dolog. De nem lehetetlen, hiszen kis hazánkban számos jó képességű játékos található minden kategóriában. Visszatérve a klános dolgokhoz, ha mégis felkérnek minket, hogy csatlakozzunk egy klánhoz, akkor se tegyük azonnal. Először ismerjük meg a tagokat is játék közben. Nem biztos, hogy csak azért, mert jók vagyunk, egyből beleillünk a csapatba. Egy igazán jó csapat együtt gondolkodik, és egyidejűleg reagál minden külső hatásra. Ehhez persze nem elég a játékon belül használt chat, hanem a már teljesen elterjedt beszédalapú kommunikációt célszerű használni. Ezek a programok általában a játéktól függetlenül futtathatók, mivel kevés játék támogatja az ún. in-game voice chat-et. Akció-játékoknál, ahol a másodpercek is fontosak lehetnek, ez sem teljesen jó megoldás, mivel közel egy másodperces csúszással állandóan számolnunk kell. Egy klánon belül lehetséges egyfajta hierarchia, amely többféleképpen is megnyilvánulhat.

A klánvezér(ek) állnak a legfelső helyen, amit illik tiszteletben tartani még akkor is, ha éppen nem értünk vele egyet. Nagyon sok múlik egy vezéren, és általában a legtapasztaltabb játékos tölti be ezt a szerepkört. Nem feltétlenül kell a legjobbnak lennie a csapaton belül, de fontos tudnia, hogy a tagok közül kit milyen célokra lehet felhasználni, és ennek megfelelően irányítja csapatát. A további szereposztás már teljesen a műfajtól függ. Talán a legszigorúbb rétegződés egy csapaton belül az MMORPG-éknél fordul elő, mivel ez áll legközelebb az élet mindennapjaihoz, illetve itt lehet a legnagyobb különbség karakterek között magában a játékban. Amint összeállt a csapat, és kellően gyakorlottan játszik, máris indulhatunk egy-egy nemzetközi megmérettetésen is. Ezek száma manapság már megfelelően nagy, de persze itt is vannak elismertebb és kevésbé elismert kupák. Egyszerre indulhatunk több ilyen kupában is, csak győzzük idővel és energiával. A szerveződésnek következő szintje is létezik. Ugyanis ha már egy komoly klán tagjai vagyunk, gyakran már financiális problémákkal is szembekerülünk. Gondolok itt arra, hogy jobb hardverrel jobb eredményeket érhetünk el, vagy egyszerűen csak egy fix szerverre van szükségünk ahhoz, hogy le tudjuk bonyolítani a „hazai" meccseket. Ebben az esetben a legszerencsésebb, ha találunk egy szponzort. Ez, főleg hazai viszonylatban nem éppen könnyű, azonban ha több klán összeáll és egy ún. multiklánt alkot, akkor már jóval nagyobb eséllyel indulhatunk neki az előbb említett problémák megoldásának.

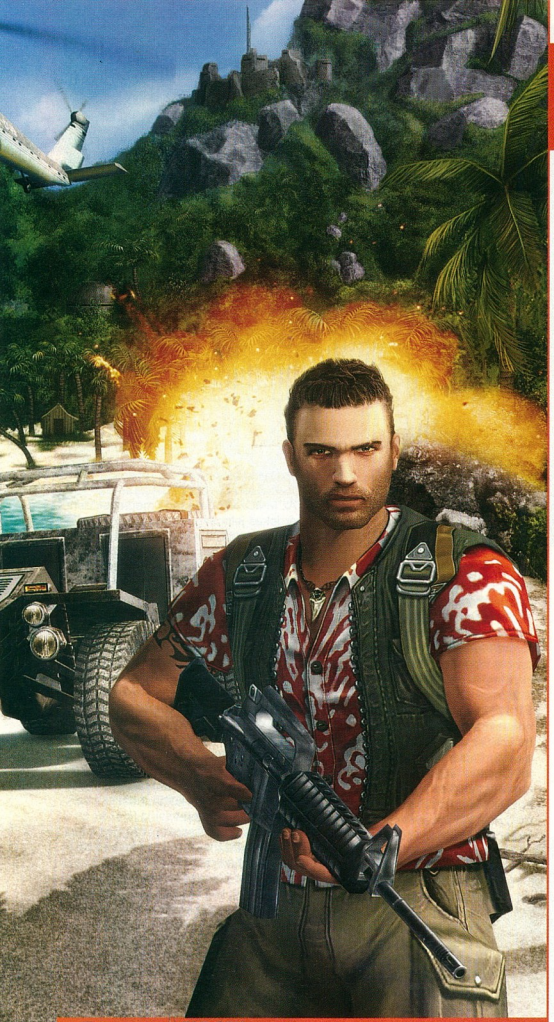
Egy multi-klán több klánból áll, azonban minden egyes klán másmás játékot játszik. Talán a két legnépszerűbb ilyen klán itthon a FOP és az XDK, már csak azért is, mert rendszeresen ez a CS csapat csap össze a döntőben. Ha megnézzük pl. a FOP-ot, máris találunk CS, UT, BF1942, Wolf, ET és Fifa klánokat is benne. Innen tovább már csak egyfelé léphetünk, ez pedig a nemzeti, azaz a magyar csapatban való részvétel. Ugyanis léteznek nemzetközi kupák is, ahol az egyes országok egyetlen csapattal képviseltetik magukat. Ide persze már csak a legjobbak legjobbjai jutnak be, és természetesen itt is nagy fegyvertény, ha magyarként sikerül legyűrni a jóval jobb lehetőségekkel, és persze emberanyaggal rendelkező nagyobb országok csapatát.

Ha végigtekintünk az itt leírtakon, láthatjuk, hogy az internetes játék lehetősége egy meglehetősen hosszú, de gyorsan fejlődő útra tekint vissza. Ez a fejlődés szerencsére nem állt meg és minden nappal újabb és újabb lehetőségekkel jutha-tunk, ha úgy határozunk, inkább emberi ellenfelek ellen tesszük próbára ügyességünket és tudásunkat. A lehetőség adott. A többi már csak rajtunk, a kitartásunkon múlik. Sok szerencsét hozzá.

Ch00ler

MMORPG BÉTA TESZTEK

Az MMORPG-kategória meglehetősen érdekes jelenség, hiszen ezeknek a játékoknak a bonyolultsága rendkívül nagy. Ez nekünk, játékosoknak két szempontból is kedvező. Az egyik, hogy részletesen kidolgozott játékokat kapunk, míg a másik, hogy ezeknek a játékoknak a béta tesztjéhez sok résztvevőre van szüksége a fejlesztőknek. Itt most már sok embernek felcsillanhat a szeme, hiszen nagyon sokan vannak olyanok, akik szívesen megnéznék a várva-várt játékot a megjelenés előtt akár hónapokkal. Nos, ez valóban nagyszerű dolog, ám azt sem árt megfontolnunk, hogy egy ilyen teszt nem abból áll, hogy egy darabig jót játszunk, majd letöröljük a játékot és valami új után nézünk. Egy béta teszt sokkal inkább munka, mint szórakozás, hiszen ezek a játékok a kezdeti stádiumban alig, vagy egyáltalán nem játszhatók olyan értelemben, ahogy azt megszokhattuk. Minden problémát jelenteni kell, minden kis opciót meg kell vizsgálni, és persze minden lehetséges módon meg kell próbálni „tönkretenni" a programot, legalábbis a szó jobbik értelmében. Természetesen mindezt minden nap, és lehetőleg több órán keresztül. Nem akarok túl sötét képet festeni a béta tesztekről, de valóban valami hasonlóról van szó, és nagyon kevesen vannak, akik ezeket több hónapon keresztül képesek végigvinni. Akik továbbra is érdeklődnek és a megjelenés pillanatában szeretnének fáradtan hátradőlni és büszkén végiggondolni, hogy mennyi mindent tettek a játékért, azoknak ajánlom a www.mmorpg.com címet, ahol az éppen fejlesztés alatt levő ismert, vagy éppen ismeretlen játékok béta tesztlehetőségeit állandóan megtalálhatjuk. Annyit még megjegyeznék, hogy bekerülni nem egyszerű, de ha már egyszer bent vagyunk, akkor becsüljük meg jól, mert lehet, hogy éppen több ezer arc közül választottak éppen minket.



AKCIÓ

TARTALOM

21 BLOODRAYNE 2
BloodRayne kisasszony továbbra sem hajthatja örök álomra helyes fejecskéjét, újabb kalandokba keveredik hamarosan. A kevésbé sikeres első rész nem szegte a kiadó kedvét, úgy érzik, hogy sok kiaknázatlan lehetőség van még a külsőnézetes akciójátékok világában.

22 TRUE CRIME: STREETS OF LA
A sokasodó GTA klónok láttán csak egyet mondhatunk: még, ilyet! A True Crime az X-Boxon már learatta a babérokat, lassan eljön az ideje, hogy megfertőzze a PC-sek táborát is.

24 FPS - A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ
A 2004-es év egyértelműen az FPS-ek éve lesz. Az év második felében megjelenő nagyágyúkon kívül számtalan FPS készül, cikkünkben a nemrégiben bejelentett játékokról szedtünk össze információkat.

26 UNREAL TOURNAMENT 2004
A multiplayer játékok egyik alappillérének számító Unreal Tournament az idők során sorozattá terebélyesedett, a rajongók nagy örömére. A folytatás már az ajtóban kopogtat, mi mindenesetre beengedtük egy gyors teszt erejéig.

28 DEAD MAN'S HAND
Nehéz új ötlettel előállni manapság, hiszen szinte minden téma feldolgozásra került az idők során, másrészt a kiadók nem szeretnek kockáztatni, inkább a sikeres játékok klónjait dobják piacra. A vadnyugat világába elég kevés játék kalauzolt eddig minket, ezt az űrt kívánja betölteni ez az ötletes FPS.

30 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Sam Fisher nevét gyorsan megtanulta a játékos világ. A lopakodás császára mély nyomot hagyott mindenkiben, a kiadó a sikert látva egy pillanatig sem habozott, villámgyorsan visszahívta szabadságukról a fejlesztőket, és egy kellemes összeget tartalmazó csekkel rávette őket, hogy elkészítsék a folytatást.

34 FAR CRY - 96%
A techdemó első bemutatója óta kíváncsian vártuk, hogy mi sül ki a német fiúk boszorkánykonyhájában. Az ECTS-en már játszhattunk a programmal, ekkor lépett elő első számú kedvencünkké. Most itt van, hogy átvegye a jól megérdemelt királyi koronát.

38 VIETCONG: FIST ALPHA - 82%
Megérkezett a Vietcong küldetéslemeze, a telepítést követően hírtelen mozdulattal a dzsungel legmélyebb bugyraiba vetettük magunkat.

34 FAR CRY
Még csak most jön a tavasz, de máris itt az lév legnagyobb meglepetése. A német Crytec fejlesztőinek játéka már itt is van, hogy learassa a babérokat késlekedő társai elől.

ELŐREJELZÉS

Breed	2004/03	CDV
BlowOut	2004/03	Vivendi
Unreal Tournament 2004	2004/03	Atari
Rainbow Six 3: Athena Sword	2004/03	Ubisoft
Battlefield Vietnam	2004/03	Electronic Arts
Far Cry	2004/03	Ubisoft
Painkiller	2004/03	Mindscape
Söldner: Secret Wars	2004/03	JoWood
Drake of the 99 Dragons	2004/02	Vivendi
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	2004/03	Ubisoft

TOPLISTA

1. Half-Life	Sierra
2. Far Cry	Ubisoft
3. Grand Theft Auto: Vice City	Take 2
4. Splinter Cell	Ubi Soft
5. Prince of Persia: Sands of Time	Ubi Soft
6. Call of Duty	Activision
7. XIII	Ubi Soft
8. Max Payne 2.	Take 2
9. Mafia	Take 2
10. No One Lives Forever 2	Fox Interactive

MAJESCO SALES INC.
TERMINAL REALITY
HTTP://WWW.BLOODRAYNE2.COM/
2004. OKTÓBER 29.

BLOODRAYNE 2

Az előzetes bemutatók írása kicsit csalafinta dolog, hiszen a kivételes esetektől eltekintve nem ismerhetjük a játékot, illetve kizárólag a kiadók által kiadott információkra támaszkodhatunk. Jóval másabb azonban az eset, ha egy adott játéknak már volt előző része, mert az - jobb esetben - kiindulási alapként szolgál a folytatáshoz is. Így most - az első rész ismeretében - nézzük: mire is számíthatunk a BloodRayne második részétől...

Amikor 2002 októberében berobbant a konzolos társadalom számára a lakkruhában tetszelgő brutális vámpír - számomra egyértelmű csalódást okozott. Az elvárásaim ugyanis túlságosan magasra lettek téve a cég által előzetesen kiadott bemutatók által - s, ahogy azt Ch0Oler is írta 2003/7-8-as számunkban: ez a játék nem lett több, mint egyszerű akciójáték, ahol szinte mást nem is kell tenni, csak szívni a végeláthatatlanul elénk kerülő ellenfeleink vérét. Ha valakinek erre van igénye, annak tökéletes választás ez a játék - de az előzetes felcsigázó információk alapján jóval kiterjedtebb cselekményszálat, és kezelési megvalósítást vártam volna... Úgy néz ki azonban, hogy a Majescónál jól taktikáztak: a szexis ikonként is funkcionáló BloodRayne ugyanolyan franchise kíván lenni, mint mondjuk jóval szolidabb elődje, Lara Croft volt. Ehhez minden lehetőségük meg is van, hiszen a játék folytatása mellett jövőre már a filmvászonakon is megelevenedni látszik a félig ember, félig vámpír (dhampir) története.

No de lássuk, hogy mivel kívánja újra elcsábítani a vérszopókra vágyókat idén ősszel a játék fejlesztéséért felelős Terminal Reality. Az egész BloodRayne mozgatórugójául szolgáló Infernal Engine teljes felülvizsgálatát ígéri a cég - a játékosok, és szakújságírók kritikáinak teljeskörű figyelembevételével.
Ez egyaránt jelenti a grafika még tovább finomítását, illetve a kezelési rendszer teljes felújítását. Míg az eredeti részben elegendő volt az egér gombjának vad nyomogatása, addig a második részben az ígéretek szerint különböző mozgás- és gombkombinációkat kell elsajátítanunk, hogy főhősnőnk értékelhető produkciót hajtson végre a képernyőn. Bővül a fegyverarzenál kihasználhatósága is, hisz ez eddig csupán ellenfelek megcsáklyázására alkalmatos láncdarabra terjdet ki, ezek után még tárgyakat is képes lesz egyik helyről a másikra áthelyezni.
A karakterek mozgását a motion capture technológia segítségével igyekeznek a lehető legélethűbbé tenni, a 12 extrabrutális kivégzési mód pedig a véres jelenetek rajongóinak kedvez.

A történet egy nagy ugrással 60 évvel játszódik az előző rész (1935) után - tehát mondhatjuk, hogy napjaink látványvilágát kell elénk varázsolnia a fejlesztőcégnek. Bár többféle kinézetből választhatunk, főhősnőnk ugyanolyan fiatal, mint előzőleg volt, viszont a sztori cselekménysza nem kevés ráncot varázsolhat bájos homlokocskájára. Mint ismeretes, az első részben BloodRayne-nek (aki már eleve egy különleges kísérlet eredményeképp jöhetett létre) apjával és a világuralomra törő náci sereggel kellett felvennie a harcot. Nos, a történet a kedves papa, Kagan halálával végződött, ám - mint sok minden a világon - ez is csak illúzió volt. A remek szemfényvesztő náci apuka ugyanis egy földalatti csoportosulás élére állt, és egy géntenyésztett vámpírfaj előállításán munkálkodik, amely ellenállna a babonák szerinti vámpírokra hagyományosan halálos napfényre, fokhagymára és keresztre. A világ, és emberiség sorsa a tehát egy félig vámpír, félig ember lény, BloodRayne kezében van.

Az előjelek tehát biztatóak - a városban játszódó akció, a fejleszthető fegyverek, a 30-féle kombó mozdulat, és szűnni nem akaró vérfolyam talán képes lesz azt nyújtani, amit már az első résznek is kellett volna. Én drukkolok, hogy sikerüljön egy játszható, és ne csak az öldöklésről szóló játékot kapnunk...

Bagó Péter

Ki a következő jelentkező a thai masszázsra?

ÍRTA ÉS RENDEZTE: UWE BOLL

Paul Anderson (Mortal Kombat, Resident Evil: A kaptár) mellett, új üdvöske tűnt fel Hollywood egén: Dr. Uwe Boll, a német származású író/rendező, aki angliai kollégájához hasonlóan játékadaptációk írásával és filmre vitelével foglalatoskodik. A tavaly elkészült House of the Dead című filmje után idén olyan sztárokkal készül bemutatni az Alone in the Darkot, mint Christian Slater és Stephen Dorff, s már vadul folynak a 2005-ben bemutatandó BloodRayne film előkészületei. A játék előzményeit bemutató alkotás a kalandra, az erőszakra és a szexre lesz kihegyezve a Majesco vezérigazgatója szerint. Az egyelőre a forgatókönyv kidolgozásával elfoglalt rendező Kelet-Európában tervezi filmje forgatását 30 millió dolláros büdzséből, amely egy középkategóriának mondható produkció készítési költségeinek felel meg. A szereposztásról a vállalat szerint még korai lenne beszélni...

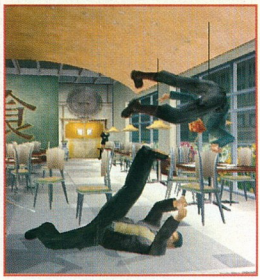
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: A több hektoliternyi elfolyó vérmennyiséget tekintve nem, minden másban igen ...

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Felújított kezelés
Továbbfejlesztett grafika
Túl egysíkú lesz

ACTIVISION
ACTIVISION
HTTP://WWW.TRUECRIMELA.COM
2004. II. NEGYEDÉV

TRUE CRIME: STREETS OF LA

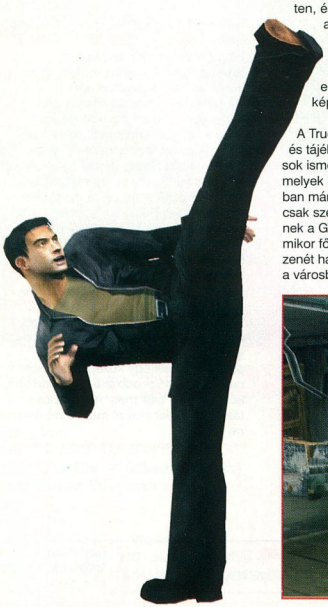


Mennyivel jobb az én rozsomák pózom, mint a te vércse figurád!

Nick Kang egyik reggel bevágta magát kedvenc autójába, majd egy cetlit fedezett fel a szélvédőn. Alaposan szemügyre vette, majd sietve, csikorgó kerekekkel elszáguldott. A papírfecni még szállt utána egy darabig, majd egy öreg néni szemüvegére tapadt. Csak ennyit látott rajta az anyóka: Irány a PC!

Az Activision még tavaly novemberben mindhárom konzolra kihozta a True Crime-ot, amiről a Playzone első számában közöltünk is egy játékútmutatót. Éppen ezért a mostani bemutatóban nem kell találgatnunk a játék részleteit, hanem az Xboxos verzió alapján ismertetni tudom veletek, hogy mire számíthattok.

Először is a játék története nemhogy egy B, de talán még egy C filmre sem volna elegendő, de „virtuálisan" megállja a helyét. Adott az állandóan felfüggesztett, (destruktív, de ugyanakkor tehetséges) zsaru, a szövevényes ügy, amely a legfelsőbb körökbe vezet, méghozzá nemzetközi szinten, és a rég meghalt apánk, akiért bosszút állhatunk a végén. Ehhez hozzáadunk még egy csipet romantikus vonalat, és egy rahedli lövöldözést, és képben vagyunk.



A True Crime-ban a figyelmes és tájékozott játékos rendkívül sok ismerős elemet fedezhet fel, melyek bizony más programokban már benne voltak. Vegyük csak szépen sorjában. Mindenkinek a GTA széria juthat eszébe, mikor főhősünk a volán mögött, zenét hallgatva, szabadon kószál a városban, vagy ha úgy hozza kedve, kiszáll, és „hatóságilag lefoglal" egy másik autót, és azzal folytatja útját. A Max Payne is bemék szülöttje, azonban én mégis szeretnék kedvet csinálni a játékhoz. A fejlesztők pakoltak bele

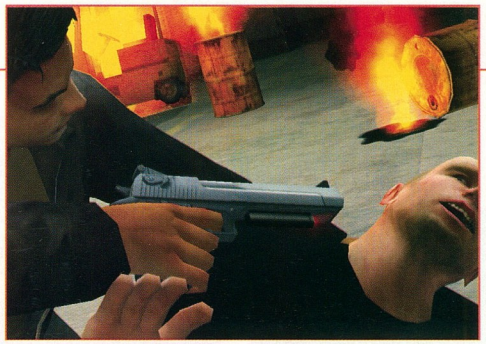
villanhat, mikor Nick egy gyönyörű íves vetődés közepette megszórja az ellenfeleket ólommal, mindezt persze lassítva. Mikor nincs nálunk fegyver, vagy nem használhatunk fegyvert, akkor puszta kézzel osztogathatjuk a parasztlengőket. Nem olyan ez, mint a Death to rights? De. Egyvalamit azonban meg kell jegyezni: a fent említett építőkockák a True Crime-ban mind szerepelnek, méghozzá gondosan egymásra építve. Tehát lehet, hogy hasonlít a többi játékra, de az is biztos, hogy a legjobb részeiket ötvözi, és ez garancia a jó hangulatra.

Tudjuk, hogy nem az eredeti ötletek netovábbja a program, és a története sem a legkreatívabb jócskán magával ragadó részeket is. Ott van kezdetnek a karma rendszer. Az egész annyiból áll, hogy plusz és mínusz pontokat kapunk, aszerint, hogy hogyan teljesítjük rendőri feladatainkat. Küldetések között járőrözhetünk, és ilyenkor kapjuk rendszeresen a riasztásokat, amelyeket kedvünk szerint elfogadhatunk, vagy döcöghetünk tovább a járgánnyal. Amennyiben vállalunk egy ilyen alküldetést, úgy ki kell szállnunk a szabálysértőkhöz, és törvény elé kell állítanunk őket. Ha odamegyünk és lepuffantunk mindenkit, akkor csúnyán rossz karmát kapunk érte, de ha ésszel cselekszünk és megmutatjuk a jelvényünket, vagy szirénázó autóval gurulunk oda, esetleg figyelmez-

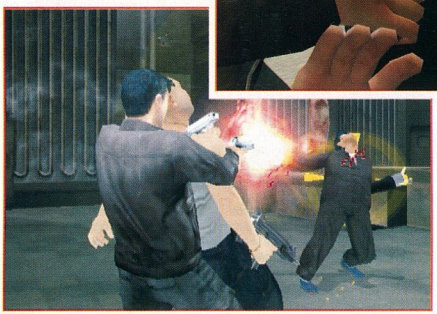
tető lövést adunk le, akkor jó esetben feltett kézzel tűrik, hogy kattanjon a bilincs. A legkülönfélébb esetekhez riaszthatnak minket: prosti háború, szakács kontra szakács, házaspárbaj, egy teherautónyi lopott Activision szoftver, stb… A játéknak összesen három befejezése lehetséges. Minden a karmán múlik. Ha jó karmánk van, akkor végigmehetünk a főszálon, de ha rossz, akkor két mellékszál is boldogíthat minket. A pozitív besorolás azért kedvezőbb, mert így szabadon választhatunk, hogy melyik szálon megyünk tovább, így a játék 100%-ra végigjátszható, míg ha rosszként vagyunk elkönyvelve, akkor csak a mellékvágány marad nekünk, és az ügy megoldatlan marad.

A küldetések közötti cirkálásnak nem csak annyi értelme van, hogy tuningolhatjuk a karma pontjainkat, hanem különféle helyekre mehetünk edzeni képességeinket. Ezekért nekünk fizetni kell, úgynevezett Badge Pointokba kerülnek a szolgáltatások. Ezeket úgy kapjuk meg, ha megoldunk egy bűntényt (a karma jó oldalán maradva több pontot kapunk, mint ámokfutva), vagy egy pályán sorra írtjuk az ellenséget, és teljesítjük a feladatot. Tovább képezhetjük magunkat a lőtéren, így elég komoly képességekre tehetünk szert, amelyek későbbi tűzharcok során jelentős előnyhöz juttatnak majd minket (örök kedvencem a „két célpontot, két fegyverrel egyszerre" című upgrade). Mikor úgy érezzük, hogy a közelharcban sem szeretnénk alulmaradni, akkor ellátogatunk a Dojóba. Itt újabb és újabb kombókat tanulhatunk meg, amelyek láttán az ellenség csak nézni fog, míg öklünk arcába nem csapódik, és feje a földön nem koppan. Vezetési technikánkat is felfrissíthetjük, ha ellátogatunk a megfelelő helyre. Kijárva az autósiskolát egy laza két kerékre állítás, vagy egy 180 fokos fordulat, esetleg egy kerékfüstölős elindulás már egyáltalán nem lesz gond nekünk. Annyira viszont nem olyan egyszerű a fejlődés, hogy besétálunk, „kifizetjük" a badge pointot és megvan a kívánt képesség. Először elmagyarázzák szépen, hogy miként kell végrehajtanunk a manővert, utána pedig bedobnak minket a legmélyebb mélyvízbe. Amennyiben sikerül kiállnunk a próbát, onnantól kezdve bármikor használhatjuk frissen szerzett skillünket.

Ami még figyelemre méltó, hogy semmi sincs veszve, ha egy küldetés nem sikerül. (Tekintve, hogy a játék nem túl nehéz, ilyen ritkán lesz, de második, harmadik nekifutásra józsérivel minden pályát át lehet vinni) Ezt úgy értem, hogy ha esetleg nem tudjuk teljesíteni a megadott feladatot, akkor a szint végén kapunk választási lehetőséget: folytatjuk azon a vonalon, hogy „ez nem ment", akkor ennek megfelelően halad tovább a történet, vagy választhatjuk az újrakezdést. Megijedni viszont nem kell, a történet azért annyira nem szövevényes, és csak a „jelentéktelenebb" küldetések helyett kaphatunk alternatív pályát, azonban az egyes epizódok végkifejlete nem fog változni. A finálék utáni cirkálás lehetőségét csak akkor kapjuk meg, ha minden pályát megcsináltunk az adott fejezetben.



A manhattani dühös gesztenye árus bosszúja...



Grafikailag nem kiemelkedő (lévén multiplatform a True Crime, és ez bizony kompromisszumokkal jár), de PC-n a nagy felbontásnak köszönhetően, és az AA és AF párosnak köszönhetően várhatóan szebb grafikát fogunk kicsikarni, mint a konzolokon. Negatívumként hozom fel, hogy túl rövid szegénykém. Xboxon két délután alatt végigjátszottam úgy, hogy minden epizódban, minden pályát megcsináltam, és mindhárom befejezést is sikerült megnéznem. Gyakorlatilag olyan 8 óra körül mozog a teljes játékidő. Mindenesetre magával ragadott, számomra egy nehezen letehető programot hoztak össze a srácok. Magas szinten szórakoztat. Kell ennél több?

Dante

LA A JÁTÉKBAN

Sok programban találkozhattunk már világvárosok precízen lemodellezett részeivel, hogy minél reálisabb játékélménnyel kényeztethessenek minket. A True Crime-ban egy lapáttal rátettek minden eddigire. A fejlesztők kerek 250 négyzetkilométernyi területet digitalizáltak be Los Angelesből, így teljes gázzal végigroboghatunk a Sunset Boulevardon, vagy a 101-es autópálya bevezető szakaszán (ismerős lehet a „Mátrix Újratöltve" üldözési jelenetéből) kergethetjük a gyorshajtókat. Nemcsak a térkép stimmel, hanem a házak, a színek, sőt, még a növények is mind szinte az eredeti helyükön vannak. A tipikus kaliforniai temperamentumot is sikerült „lemásolniuk" a kóderekmek. Az utcán találhatunk csődbement brókertől kezdve, kínai éttermesen keresztül a bőgatyás „tetkóskigyúrt" gengszterekig mindenkit. A rend őreinek beszólnak, folyamatosan kóstolgatnak, és ha kilépünk az autóik elé, elütnek. A fejlesztők igazán kitettek magukért.

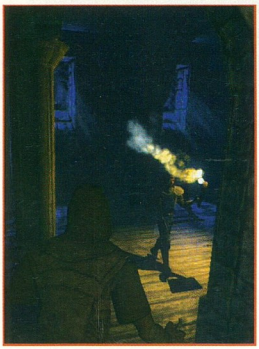
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem ismert
MIBEN LESZ MÁS: Sikerjátékok legjobb elemeit ötvözi.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- PC-n online játéklehetőség
- Burkoltan lineáris sztori
- A követős küldetések monotonok

FPS: AZ ÚJ GENERÁCIÓ

2004 - hacsak a folyamatos halasztások keresztbe nem tesznek ennek - az FPS éve lesz, hiszen soha ennyi belsőnézetű akció még nem készült, mint idén. A nagyobb címekről már sokszor írtunk, ám mellettük számos versenyző indul harcba, és némelyikük akár meglepetést is okozhat...



A nap, amikor Niko Populusz eltévedt az olimpiai lánggal.

PIXEL SHADER & DX9

A számítógépes grafikában egy képpont (pixel) színét a három alapszín (vörös, zöld, kék) árnyalataiból keverik össze, jelenleg a 32 bites színábrázolás az elterjedt, melyben egy pixel színét egy 32 bites egész szám írja le. Ám ebben sok bibi van. Egy-egy alapszín árnyalatára 8-8 bit jut, a maradék nyolcon az alpha-csatornát ábrázolják, mely az átlátszóság értékét írja le, így csak 256 árnyalat és 16,8 millió szín jeleníthető meg. Egy bonyolult shader programban az adott pixel színét matematikai műveletekkel (hatványozás, gyökvonás, osztás stb.) határozzák meg, ezek végeredménye sokszor tört szám, így az egész-számra kerekítés pontatlanságot eredményez - a DX9-ben alkalmazott PS 2.0 lehetőséget ad 64 vagy 128 bites lebegőpontos ábrázolásra (akár törtek is). A másik lehetőség a 32 bites frame puffer, melynek felhasználásával a szokásosnál négyszer több fényességadatot lehet ábrázolni, ez szinte természetes látványt biztosít. Végül még egy újdonság: egy DX9-es PS az eddig egy helyett négy színértéket tud magából kiadni, így valós időben lehet egy 3D-s objektumon szűrést (pl. AA) és utómunkát végezni.

Illik a legjobban várt játékkal kezdeni, és ez a Thief 3, mely megkapta végleges címét, így Garret mestertolvaj újabb kalandjai **Thief: Deadly Shadows** néven kerülnek hamarosan a polcokra. A legnagyobb újdonság a játékban, hogy bármikor szabadon átkapcsolhatunk külső nézetbe, ami egyrészt moziszerű élményt ígér, másrészt a lopakodáshoz jól fog jönni - persze ezzel oda a játék egyedisége, hiszen így ez már inkább MGS vagy Splinter Cell, szerintem. Érdekesség, hogy a négy nehézségi szinten (plusz a külön kihívásnak számító „ne ölj meg senkit" mókán) túl lesz egy személyre szabható is, ahol egyedi feladatokat állíthatunk be magunknak. A cím (halálos árnyékok) egyben az új generációra is utal, mivel a mai grafikai motorok által életre keltett dinamikus fények és valós árnyékok végre lehetővé teszik azt a fajta játékmenetet, amit Warren Spector csapata annak idején megálmodott. Egy ilyen középkori témában, ahol nagy belmagasságú, oszlopokkal, árkádokkal, alkóvokkal zsúfolt terekben kell mozogni, ahol lobogó fáklyák birkóznak a sötéttel és nagyítják fel az árnyékokat, a technológia igazán megcsillogtathatja tudását - és az eddig látottak alapján nem is lesz ebben semmi hiba.

Bár nem okozott akkora földindulást annak idején, nekem bejött a Saber első játéka, a Will Rock (kaptam is a magas pontszám miatt a tisztelt olvasóktól eleget, de néha a szubjektivitás ördöge kiszabadul az objektivitás kényszerűen magamra terített köpönyege alól ...). Nos, az orosz-amerikai cég elkészült a Saber3D motor második generációjával, így természetesen jön az újabb techdemó **Chronos** címmel. A név és az első képek alapján ismét lesz valami mitológia a dologban (Kronosz Zeusz apja volt a hellén mondakörben, ha tíz éves háború végén a többi titánnal Tartaroszra, a föld legmélyére száműzte és egy százkezű, ötvenfejű szörnnyel őriztette - de a cím utalhat valamiféle időutazásos mókára is). Mindenestre a látvány gyönyörű és véres (a fegyvereken csorgó paradicsomlé szinte már védjegy), az erőmű pedig mindent tud, amit ma tudni illik egy versenyképes motornak. Bár erről semmi infó nincs, nekem úgy tűnik, ez egy WR2, legalábbis a HUD és egynehány szörny ezt sugallja, no meg így a görög mitológiai kapcsolat is meglenne. A többit meglátjuk, nálam mindenesetre előnynel indul ...

A „színtiszta" orosz, 2001-be alakult Digital Spray stúdió egyszerre két vasat is tart a tűzben, mindkettő szíve saját fejlesztésű erőművük, a DS2 (a szám itt is az új generációra utal). Az első az enyhén „sztalkeres" hangulatú, kaland- és thrillerelemekkel dúsított **You Are Empty** (munkacím, nekem erről a Mátrix ugrik be, de ez legyen az én bajom). A kitalált sztori az 1950-60-as években játszódik egy szovjet nagyvárosban, ahol a totalitárius rezsim génkísérletekkel próbálja meg létrehozni a jó (és ütőképes) kommunistákat. A végeredmény katasztrofális, a főhős pedig maga „a" túlélő... Bár a sztori nem túl eredeti, a megjelent képek (főleg a bump-mappes zombik és fegyverek) ütősek, a zene- és zörejfelelős pedig a tehetséges, 27 éves Dimitrij Djacsenko, aki ugyanilyen funkcióban működött az American Conquest (GSC) és a Xenus (Deep Shadows) fejlesztésénél is.

A DS másik alkotása egy klasszikus Doom-klón, a szintén ideiglenes címmel bíró **The Triangle**, és ahogy a név sugallja, a Bermuda-háromszögben játszódik. A főhős a rejtélyt kutatva ősi civilizáció elsüllyedt városaira, templomaira és palotáira bukkan, melyeket igencsak ellenséges idegenek népesítenek be. A képek alapján a stuff rázésre picit Will Rock-os, ami, ahogy fent már kiderült, nálam nem hátrány - felőlem amúgy is bárki leutánozhat bármit, ha a végeredmény ízletes...

Kezdtem megijedni, hogy a végére „charlie FPS" nélkül maradunk (a charlie a vietkongok amerikaiak által használt gúnyneve volt a háború idején), ám a „Halo-gyilkosnak" beígért (csak már látnám...) Kill Zone-t fejlesztő holland Guerilla csapat nem hagyta annyiban a dolgot. A korábban Nam: Tour of Duty címmel futó projekt a második félévben **Shellshock: Nam 67** néven jelenik meg, és nem kevesebbre vállalkozik, mint belső nézetből bemutatni a híres Tet Offenzívát, rá-

adásul úgy, hogy eközben egy teljes szakaszt terelhetünk a dzsungeleken, folyamdeltán, hegyeken, falvakon és alagútrendszereken át. A teljes korabeli arzenált kezünkbe vehetjük, átélhetjük a napalmbombázások rettenetét, és az őrjítő bizonytalanságot, amikor minden lépésünk a rengeteg csapda és lesben álló észak-vietnámi katonák miatt lehet, hogy egyben az utolsó lesz. A németalföldi „szuperprojekt" keretében elkészített Core motor (a Guerilla 2000 elején alakult akkor még Lost Boys néven, három holland játékstúdió fúziójából) a hírek szerint igen ütősre sikerült, mindenestre a képek a nagy trió (A szarvasvadász, Apokalipszis most, Szakasz) képsorait juttatták eszembe, és ez nálam már látatlanban jó pont.

És ha már háború, akkor **Shadow Ops: Red Mercury**. A tízéves fennállását ünneplő Zombie Studios által életre keltett sztori a közeli jövőben játszódik, a címszereplő „vörös higany" egy titkos vegyület, mely nukleáris gyorsítóként rossz kezekbe kerülve, jaj, de sokat ártana - főhősünk a Delta Force elitkommandósa, aki az NSA (Nemzetbiztonsági Ügynökség) megbízásából fejest ugrik a terroristavadászatba. A legfrissebb Unreal-motorral hajtott játék 20 szólista küldetése változatos helyszíneken játszódik: USA, az Egyesült Királyság, Orosz-, Francia-, és Németország, Fülöp-szigetek, Szíria, Bosznia, a harcot kéttucatnyi autentikus, a speciális erők által használt fegyver segíti, mind emellé komplett többjátékos üzemmód is társul. Pár biztató momentum: a „zombik" elutaztak a helyszínekre, így a textúrák az ott készült fotók alapján lettek megalkotva, a motion capture pedig elitkommandósok segítségével került legyártásra. A hangok felelőse a Soundelux, Hollywood vezető csapata, akik olyan filmeken dolgoztak eddig, mint a Sólyom végveszélyben, a Charlie angyalai 2 és a Kill Bill, a forgatókönyvet pedig nem mások írják, mint Micah Wright és Jay Lender - mindketten kultrajzfilmek (előbbi pl. a „The Angry Beavers", utóbbi a SpongeBob SquarePants) szerzői.

A lista korántsem teljes, a fent felsorolt fél tucat játék csak ízelítő a közeljövő kínálatából, de ha visszalapoztok a hírekhez, ott is sorakozik pár, némelyik terv, mások már félkész termékek. És jön még a Dead Man's Hand is, amely már csak vadnyugati témája miatt is ígéretes, de erről többet hátrébb Retee kolléga cikkében - no meg itt vannak a küszöbön az új generációs MP-FPS-ek is, mint a Tribes: Vengeance vagy az UT2004, utóbbiról szintén találtok egy kétoldalas kedvcsinálót. Mindezekből látszik, hogy az FPS valóban reneszánszát éli, ami elsősorban az új videokártya-generációnak és a hozzá kapcsolódó technológiáknak köszönhető, és továbbra is ez a műfaj a fejlődés egyik mozgatórugója. Ennek pedig csak örülni lehet - feltéve, ha az embernek van pénze, hogy megvegye azt a vasat, amin a páratlan látvány folyamatos játékkal párosul …

}{redenc

Na most fölmegyek és megbúgatom egy kicsit a müezint!

VERTEX SHADER & DX9

A vertex a 3D-s világ atomja, legkisebb építőeleme, nem más, mint egy pont a térben, mely mérete ellenére rengeteg információt hordoz: x, y, z és textúra koordináta, normálvektor, szín-, fényesség- és effektadatok (pl. köd). Ahhoz, hogy egy fejlesztő leírhassa, mi történjen adott pillanatban a vertex-szel, egy kis programra van szükség, ez a shader, mely a DX8-ban jelent meg először, ám itt inkább egyszerű parancssorozatról beszélhetünk, ráadásul max. 128 utasítást tartalmazhatott. A DX9-ben megjelent 2.0-ás VS már 1024 utasítást tud kezelni (köztük sok új: hatványozás, szinusz stb.), ebben ciklusok, elágazások és szubrutinok is lehetnek, ráadásul a konstansok száma is emelkedett a korábbi 96-ról 256-ra. Így leírható egy teljes, tetszőleges számú, színű, helyzetű és irányú fényforrást kezelő megvilágítási modell, és bonyolult, valós időben létrehozott effektek (például víz) hozhatók létre.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Aha, látom, már gyakorlod a belvárosi parkolást...

Az online játékpiac egyre telítődik, mégis hiány van a klasszikus, darálós, sci-fi alapú FPS-multikból. Bár a korábbi Quake-UT párbaj mellé sok versenyző csatlakozott, a két alapműnek megmaradt a masszív rajongótábora. A Quake3 szinte már „ősközvület", és mivel az idSoft jelenleg ki sem látszik a Doom3 kódolásából, a HL2 meg ugye ... a labda erősen fel lett adva az Epicnek.

Az UT legutóbbi, 2003-as kiadása enyhítette a rajongók éhségét, ám a Warfare motor masszívsága és kelleme (ami azért egy netes nyomulásban mindig másodlagos) mellé pici egyensúlyzavarok, apróbb hibák társultak - összességében hiányzott az „Unreal-érzés", épp ezért inkább csalódást, mint örömet okozott. Közben megérkezett a Halo, és bizony beletenyerelt a műzlibe, így az Epicnek és állandó „bedolgozójának", a Digital Extremes csapatának alaposan fel volt adva a lecke - nem beszélve arról, hogy az említett lehetőséget megszagolva a Vivendi gőzerővel nekiállt a Tribes feltámasztásának. Nos, a béta alapján elmondhatom: a fejlesztők összeszedték magukat, és egy hihetetlenül egységes, kőkemény és élvezetes játékot sikerült kikevernük úgy, hogy érezhetően visszakanyarodtak az UT99/Q3 gyökerekhez.

Felpörgetve

A játékmenet egyértelmű üzenet a „kvékereknek", akik a dinamizmust és a „rock 'n' rollt" hiányolták a játékból, és a régi rajongóknak, akik az UT egykori szellemét keresték. Szinte minden elem visszatér az „ősökhöz". A fegyverek módosítása mind a friss lendületet hivatott szolgálni: általánosságban kisebb lett a tűzerő, tűzgyorsaság és lőtávolság (nem lövöd át a fél pályát ezentúl a Bio Rifle zöld trutyijával) - ezt viszont minden fegyvernél ellensúlyozza valami. Hogy mi? Például az AR nagyobb pontossága, a Link Gun remek másodlagos funkciója, a Shield Gun csökkentett „élettideje" és ereje (egy Flak Cannon közelről simán eliminálja!), a Minigun és a Shock Rifle nagyobb lőgyorsasága, mindez megint csak a dinamizmus jegyében. Eszméletlenül pörgősek lettek a „dítmacskák", akár szóló-ban, akár csapatban nyomod, a sebzési rendszer is az UT99/Q3 modelljére hajaz, mint ahogy a Double Damage, a 100-as páncél és a nagy életerőhordó sem azonnal jelenik meg a pályán, hanem 10-15 másodperc késleltetéssel. Ha ezután kipróbálod a 2k3-at, az csigaversenynek tűnik... Számomra a modellek picit kisebbek, cingárabbak és eléggé sötétek is - de utóbbira remélhetőleg ott lesznek a bright-skin-ek, ha másutt nem, a TTM-ben (az UT legjobb mutátora, az-az modja).

Megdöbbenve

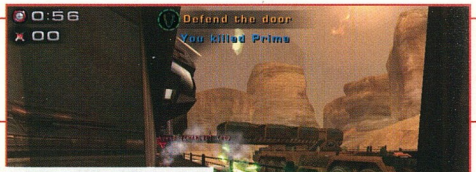
A botos bemelegítés után felcuppantam a netre, bár kicsit félve, aminek oka egyrészt a stuff béta jellege, másrészt poros falum, Pécs siralmas telekommunikációs helyzete - mit keresek én a 64k-s ISDN-Velorexben a kábelesek és optikások sztrádáján? Nos, minden félelmem alaptalannak bizonyult! Az összes játékmódban százával tolongtak a szerverek, az európaiak (főleg németek és hollandok) 120-140-es pinggel fogadtak, semmi különbség nem volt az instant szólózás és e között, 1024-ben, koppanóra húzott grafikával (AMD 2000+, 512MB RAM, GeForce 5600FX 128MB) lagmentesen, csont nélkül száguldott a drága. Hűha...

Első nekifutásra a belső helyszínes mókákat próbáltam ki. A DM és TDM egy hatalmas, többszintes raktárépületben zajlik, elég zárt, szűk a tér, viszont igen jól felépített és a fegyverek is jó helyeken vannak, emiatt - főként a pálya megtanulása után - nagyon zúzós az egész. A CTF helyszíne egy keskeny hidakkal összekötött templomkomplexum, védőként is élvezetes, főleg, ha jól kezeled az arzenált (Link Gun vagy a Light Gun másodlagos módja rulez! - persze a Flak, a rakétavető és a minigun hármas is nyerő), mindehhez társul a Translocator (kis kütyü, mely egy korongot lő ki, ezután bárhol vagy, a másodlagos tűz visszahelyez erre a pontra). Támadóként picit fel kellett tolnom a gammát, mert a sötétben könnyű leesni a hídról segítség nélkül is...

A tapasztaltakon felbátorodva fejest ugrottam az új, messiásként vár Onslaught (röviden: ONS)

IGÉNY A KÖBÖN

A teljes UT2004 6 db (!) CD-n fog érkezni (minimum install 5,5 GB). Aki azonban igazi élményre vágyik, megveheti az egészet DVD-n, mely ráadásul kétlemezes lesz, a második korongon helyet kap egy werkfilm a játék készítéséről, és egy videotréning, mely bemutatja, hogyan készíthetünk modokat, pályákat, fegyvereket a játékhoz, ehhez a Maya egy butított verzióját is megkapjuk. És ha már lúd, legyen kövér - mind emellé jár egy Logitech Headset is, no meg a díszcsomagolás: minden korong külön tokban, az egész egy gyönyörű fémdobozban, mindez potom 59.95 dollárért... Rajongóknak kötelező vétel!



Fogadtunk Prime komámmal, azt mondta, nem létezik lézerpisztoly...

módba, persze még mindig kicsit félve. Aztán egyszerre nyugodtam és döbbentem meg. Az arizonai sivatagra emlékeztető homokos, füves, sziklás, hatalmas (!) nyílt terepen, tucatnyi ember, légi- és szárazföldi jármű mozgott, mindezt a játék pillanatnyi megtorpanás és gondolkodás nélkül abszolválta. Az élmény leírhatatlan! Az ONS egy csapatmóka, melynek célja az ellenség bázisának mélyén lévő reaktor (Power Core) megsemmisítése, ám ez csak akkor lehetséges, ha az ezt tápláló, vele összeköttetésben lévő generátorok (Power Nodes) a birtokunkban vannak. A cél tehát megszerezni saját csapatodnak a semleges generátorokat, és ha megvan a direkt összeköttetés, lenyomni az ellen reaktorát - a dolgot bonyolítja, hogy az áramtermelők „lerombolása" visszaállítja azok semleges állapotát... Iszonyúan pörgős a játék, amit a spéci járművek és fegyverek tovább fokoznak. Hadd írjak le egy kis jelenetet: a bázison az egyik (nickje alapján holland) kolléga bepattant egy Hellbender volánja mögé. Én azonnal felugrottam a platóra, megragadva a plazmaágyút, mire emberem elszáguldott az ellenség által bitorolt generátorhoz. Ott lőni kezdtem a cuccost, sofőröm pedig átmászott az oldalfegyverhez - ez egy EMP, pont jól jött a berepülő szemét kis Manta ellen, sőt egy AVRiL-os (célkövető-rakétás kéziágyú) kolléga is besegített a hegyoldalból. Eközben egy szó nem hangzott el köztünk - most képzeld el mindezt klánban, összeszokott csapattal... Eszméletlen a buli!
Az említett, újdonságnak számító járművek nagyon jók (buggy, tank, rakétavető, vadász- és bombázó repülőcsodák), az irányítás a Halótól eltérően hagyományos, azaz az iránygombokkal mozogsz, az egérrel forgatod a kamerát, ezt picit gyakorolni kell.

Szerencsésen visszatért az Assault is, ráadásul a demó Convoy mókája az ős Hi-Speed lelki társa, amelyben egy robogó katonai konvojon csataznak a védők és támadók, megadott feladatokat végrehajtva. Tiszta akciómozi, ráadásul a szpíker és az aktuális cél felé mutató nyilak segítségével nagyon könnyű a navigálás. Ezen a pályán érhető el egyébként a másik nagy visszatérő, a jó öreg Sniper Rifle is, persze a száguldó szerelvényen igazi mesterlövészre lesz szüksége a csapatnak...

Az anyag utolsó versenyzője a Bombing Run, amely egyfajta sportjáték, szintén nyílt, de nagyon ötletesen felépített arénában, sokat ezzel nem játszottam. A többi négy mód (DDOM, LMS, Invasion, Mutant) hiányzott, mint ahogy a többi 91 (!) térkép is, mindezeket majd kipróbáljuk a végleges verzióban.

Kihangosítva

Mindazoknak, akiknek van mikrofonos fülese és sztrádányi sávszélessége, lehetővé vált a kommunikálás a csapattagokkal és a tömeggel. Ez a jövő, végre nem kell zongorázni, üvöltve kérheted a támogatást a többiektől, ráadásul az egész 3D-ben van, vagyis pontosan hallhatod, honnan jön a sikoly.

Akinek pedig ez nem adatik meg, itt a zsír új Text2Speech: begépeled a szöveget, és a progi - elég jól! - felolvassa azt. Az ismert rövidítések (LOL, ROTFL stb.) le vannak tárolva, így Chooler kolléga beírja, hogy GG, és máris érces (vagy szexi) hangon felcsendül a szpíker: „Good Game!"

Megelégedve

Amiről nem ejtettem szót: a grafika a szokott (néhol elképesztően!) magas színvonalú, de a Warfare és a Karma képességeiről már sokszor áradoztunk. A zene dinamikus, pörgős, a hangok, főleg az új fegyvereffektusok nagyon jók, a menürendszer és a HUD letisztult, átgondolt, jól használható.

Összességében maradéktalanul eléget vagyok a régi-új Unreal Tournamenttel. Az utóbbi idők egyik legjobb, legstabilabb netkódját sikerült megírnia a csapatnak, a „körítés" pedig egészen kimagasló. Nagyon várom a végleges verziót, szerintem tarolni fog a mezőnyben, és bizony most már a többieknek kell kapaszkodniuk. Ezzel mi mindenképp csak jól járhatunk...

]{redenc

☑ TIPPEK

- A program figyeli a járművek üközéseit, az ugratásokat, és ki is értékeli azokat, mint a GTA3 kaszkadőrmutatványait.
- ONS módban a Link Gun gyógyítja a generátorokat és a járműveket.
- Bármelyik járműből bármikor kiszállhatsz, akár repülés közben a levegőben is, a többi a Karma dolga, látványos a halál!
- Aki nem akar rohanni, nyugodtan beülhet a bázis rögzített gépágyújába. De ha a „Missile Lock-on!" feliratot látod, ugorj ki és rohanj, mert rakéta érkezik.
- Minden csapatmódban használható a „Tinkerbell", ez egy kis színes jelzőfény (alapban: M és N), amely az adott színű bázis irányába rohan, ezt követve könnyebb eligazodni a térképen (CTF-ben nagy segítség!)
- Ha CTF-ben nálad a zászló, ne használd a Transmutatort, mert elejted a lobogót!
- Bármelyik iránygomb gyors egymásutánban történő lenyomása kitérő mozgást eredményez (sokkal jobb, mint a 2k3-ban volt!), ez a menüben kikapcsolható (Dodging), de nem érdemes, inkább gyakorold be skirmishben jól. Szükség lesz rá...

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1 GHz proci, 32 MB videokártya, 128 MB RAM
MIBEN LESZ MÁS: Vissza a rock 'n' rollhoz - pörgés, látvány, lendület!

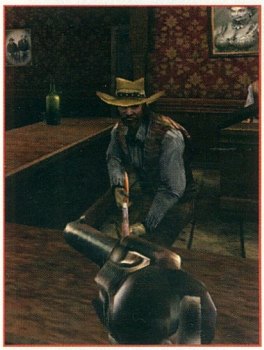
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

szuper netkód
hatalmas hangulat
jó módok és pályák

ATARI
HUMAN HEAD STUDIOS
HTTP://WWW.DEAD-MANS-HAND.COM/
2004. MÁRCIUS

DEAD MAN'S HAND

Talán a kedves olvasók között is sok olyan akad, aki valaha szeretett „kóvbojos-indiánost" játszani társaival. Persze azóta már sok víz - és egyéb vegyi anyag is - lefolyt a Dunán, az új idők hajnalán pedig nagyon úgy tűnik, hogy leáldozott a préri freestyler harcosainak kora, hacsak át nem ültetik az egészet egy megújult, a 21. századi ember számára is vonzó formába, például számítógépes játékokba, hiszen a modern kor gyermekeinek már erre van szükségük. De most megkapják, meg bizony, hiszen az Atari boszorkánykonyhájában egy nem mindennapi progi készül, a Dead Man's Hand, amelyet hatalmas várakozás előz meg, hiszen valószínűsíthetőleg egy igazi ínyencséghez lehet szerencsénk a közeljövőben.



Akkor sem megyek el a borbélyhoz, ha fegyverrel fenyegetsz...

A DMH-ban egy El Tejon nevezetű úriember bőrébe bújhatunk bele, aki a rettegett kilencek tagja. Hogy kik is azok a kilencek? Nos, ők a vadnyugat legjobb fegyverforgatói, ám legveszélyesebb bűnözői is egyben, számukra nincs lehetetlen, ellenük talán még Lucky Luck sem vehetné fel a versenyt. Hát, ha ő nem is, de mi kénytelenek leszünk... Társaink ugyanis úgy gondolják, hogy többé már nincs ránk szükségük, így csapdába csalnak, ám ezúttal - életükben először - hibáznak, és ezt drágán fogják megfizetni. Főhősünk ugyanis bosszút esküszik, ebből pedig logikusan következik is az alaptörténet: kutassuk fel, és szép sorjában likvidáljuk a banda tagjait, akik azonban természetesen jól elrejtőztek, no meg a leszámolás sem tűnik túl könnyű feladatnak a fentiek ismeretében. De mi azért csak vágjunk bele, elvégre tökös legények vagyunk, nemde?

Grafika

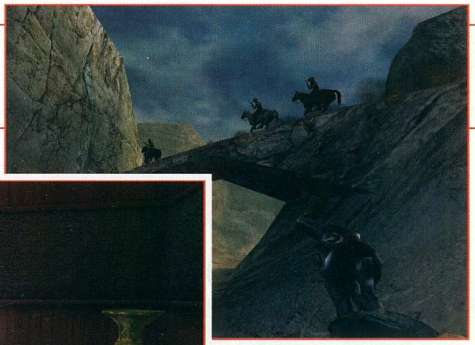
Bizony ez fontos kérdés - lenne, ám jelen esetben ezen témán nem kell sokat filózgatnunk, hiszen csak jóra számíthatunk, tekintve, hogy a progi az Unreal grafikai motorját fogja használni, amelyet továbbfejlesztve bizony igen szép eredményekkel kecsegtetnek minket, elég csak az előzetes képeket megtekinteni. A legjobb azonban az, hogy a feltupírozott vizuális megjelenés ellenére a fejlesztők ígérete szerint nem lesz a vajsima futtatáshoz szükségünk valami NASA által használt gépre, egy középkategóriás masinán is tökéletesen el fog futni a kicsike.

Egy húsz perces fegyverszüntetet javaslok...

Küldetéseink húsz pályán át fognak tartani, amelyek azonban mind-mind különbözőek, mind helyszínileg, mind feladatilag, no és persze időnként összeakadhatunk egy-egy főellenséggel is, akik legyőzése bizony már embert próbáló feladat, így nem 1-2 napos játékkal nézhetünk szembe. Küldetéseink mindig más irányba terelnek minket, azonban minden klasszikus és elvárt fogással találkozhatunk: a bárban lövöldözhetünk a jónépre, célba is durrogtathatunk, no és ne feledkezzünk meg egy másik klasszikus küzdelemformáról sem, a pókerről. A fejlesztők ugyanis beépítettek egy komplett pókerszimulátort, amelyet néha használnunk is kell, hogy bővebb információkhoz jussunk, no meg bónusz munícióra is szert tegyünk segítségével. De nem kell nyugtalankodni, aki esetleg nincs tisztában a kártyajáték szabályaival, vagy egyszerűen csak idegenkedik egy FPS-ben fellelhető ilyesfajta szórakozástól, az ezek nélkül is teljesítheti a kitűzött célokat, maximum kimarad az extrák egy részéből. Ne feledkezzünk meg a lovakról sem, akik szerves részét képezték az akkori menő csávók imidzsének, na meg az utazást is jelentősen lerövidítették, így magától értetődik, hogy a pacikkal itt is összefuthatunk időnként. Atariék -valószínűleg az új trendek hatására - egy nagyon minimális RPG-betéssel is szeretnének kedveskedni a játékosoknak, így kalandjaink folyamán begyűjthetünk úgynevezett „Legend"-eket, amelyek a lövési tudományunkra hatnak ki, ám nem kell félni, sok vizet ez nem fog zavarni.

A fegyverek

Egy vadnyugati játékban természetesen az igazi élvezetet a fegyveres csaták jelentik, nos ez most sem lesz másképp, hiszen az Atari fő célja az, hogy az Outlawsnál is jobb durrogtatási rendszert alakítsanak ki. Természetesen kevesebb fegyvert használhatunk, mint egy hagyományos FPS-gémben, ám ezek is épp elég taktikázásra és tűzharcra adnak lehetőséget. Há-



Ejnye no, nincsenek elegen a hetet egy csapásra trükkhöz...

romféle pisztoly közül választhatjuk ki az igazit, ezek pedig a következőek:

- Peacemaker: A jó öreg klasszikus cowboy fegyver, amellyel ugyan meg kell tanulni célozni, ám ezek után pontossága miatt sokak kedvence lehet.
- Huntley Thunder: Brutális tűzereje miatt már-már a shotgunokkal is felveszi a versenyt, igaz nem sok töltény szorul belé, de amíg ki nem fogy, addig biztosan oszthatjuk vele a halált.
- Hansas Pepperbox: A legendás fegyver nagy előnye a gyorsasága, amely segítségével gyorsan megoldhatjuk az esetleges túlerő problémáját is.

Természetesen van kilátás az előbbieknél is meggyőzőbb érvekre, nézzük mik is ezek:

- Westerner Carbine: Hagyományos vadászpuska, amely ugyan nem túl erős, de azért így is jó szolgálatot tehet bizonyos helyzetekben
- Lewis Revolving Rifle: Ez bizony már egy sokkal erősebb kivitelezésű puska, de nemcsak erős, hanem gyors is, és a célzással sem fog meggyűlni a bajunk.
- Hawkins Buffalo Rifle: A mai, modern távcsöves puskák előd je, hiszen tetejére egy teleszkóp van szerelve, ennek segítségével pedig már messziről is kezelésbe vehetjük a banditákat

No és persze ne feledkezzünk el a shotgunokról sem, amelyek szerves részét fogják képezni a túlerő lecsökkentésének:

- Martin Pump: A leggyengébb típus, lassú, de aránylag nagyot sebez, a játék elején azonban így is jó használt vehetjük majd.
- Stephens SPS: Na itt már valami kezd mozogni, jóval erősebb, mint előző társa, és a shotgunok között ő a legpontosabb.
- Overland Express: A létező legpusztítóbb fegyver, rövid csöve miatt csak egészen közelre alkalmazható, ott azonban halál és pusztulás kíséri a sörétek útját, hiszen elképesztő tűzerővel rendelkezik

Mint láthatjuk, bár különböző stílusokból csak három akad, ám az ezeken belül fellelhető ínyencségek már el-eltérnek egymástól, így igencsak látványos harcokra van kilátásunk. No és persze lehetőségünk lesz még dinamitra is szert tenni, amellyel ugyan nagyrészt az útakadályokat leszünk kénytelenek eltakarítani, de azért a közvetlen összecsapásokban is felhasználhatjuk őket, ellenfeleink nagy bánatára.

Szintén jó hír, hogy online küzdelmekbe is becsatlakozhatunk, hiszen létezik többjátékos mód, amelyben cooperative vagy deathmatch formában küzdhetünk meg egymással, esetleg a géppel.

Az biztos, hogy tényleg érdekes projekt készül Atariéknál, hiszen nagyon odafigyelnek arra, hogy visszaadják az igazi vadnyugati filinget - a bárokban táncos lányok szórakoztatják a vendégeket, az ellenfél pedig gúnyos beszólásokat ereszt meg időnként, persze igencsak sajátos stílusban. Szerencsére a megjelenés sincs már messze, így hamarosan élőben is leteszthetjük, hogy a grafikán kívül vajon a többi ígéretet is sikerült-e betartaniuk a srácoknak. Én a magam részéről nagyon remélem, hogy igen, mert akkor hamarosan egy igen értékes játékkal gazdagodhatunk.

Retee

ÁTIRAT VESZÉLY?

A konzolos játékok PC-s átiratai általában rengeteg veszélyt rejtenek magukban, hiszen ha az elkövető csapat tagjai nem veszik a fáradságot, akkor bizony a PC-s verzió felettébb alacsony felbontásban fog csak futni, arról nem beszélve, hogy a menü és a beállítások sem feltétlenül teljesen megfelelőek. Sajnos a Dead Man's Hand-nál veszélyes a helyet, hiszen kizárólag Xboxos kiadásról volt szó, és csak mostanság jelentették be, hogy mi is élvezhetjük a játék előnyeit. Sajnos azonban se a hivatalos honlapon, se az információkra vadászó külföldi szaklapokon nem igazán írtak róla, hogy bármilyen eltérésre számíthatnánk, így esetlegesen az a veszély fenyeget, hogy az amúgy nagyreményű progi apróságokon elbukik. Csak reménykedni tudunk, hogy jelen esetben mégsem ez fog történni.

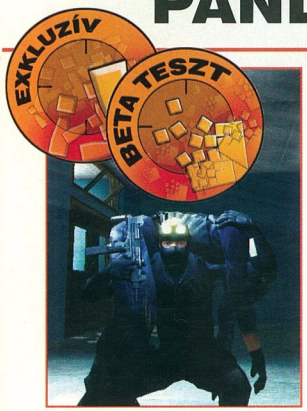
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Celeron 800, 256 Mbyte Ram, 32Mbytos videókártya
MIBEN LESZ MÁS: grafika, elképesztően jó hangulat, online játék lehetősége, és még pókerezhetünk is.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + Eredeti vadnyugati filing
- + Gyönyörű grafika
- − Lehetne több fegyver is

UBISOFT
UBISOFT
WWW.PANDORATOMORROW.COM
2004. MÁRCIUS 26.

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW



Ez semmi, azt láttátok volna, amikor bejöttem azon az ablakon...

A történelemkönyvek az Ubisoft aranykorszakának egyik meghatározó címeként fogják emlegetni a Splinter Cellt, de a játék nemcsak a francia székhelyű kiadó-fejlesztő életében játszik kiemelkedő szerepet, hanem a lopakodós akciójátékok és az új generációs grafikus csodák klasszikusává is vált már „életében". Most pedig érkezik a trónörökös - életerős, vagány srác, bár azt kell, mondjam: kiköpött apja...

Nem hiszem, hogy bárki egy percig is kételkedett volna az SC folytatásában, hiszen a meleg fogadtatás (3 millió eladott példány) kemény anyagiakban is materializálódott. Egy néhány pályás kiegészítő után a stúdió elkészítette a második részt, mely a tervek szerint március végén jelenik meg - a majdnem kész, megjelenés előtti anyagból sikerült szert tennünk egy példányra, melynek végigjátszása után nehezen tudtam eldönteni, valóban ez-e a Splinter Cell 2. Négy oldalam van rá, hogy keserédes érzéseimet megmagyarázzam...

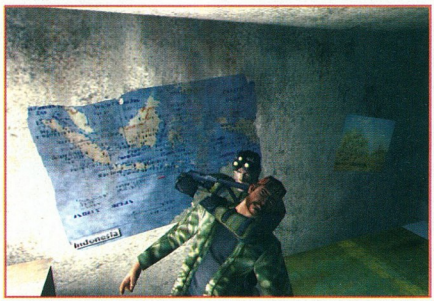
Az első meglepetések

A kézhez kapott kis édes (semmi köze a VV3 üdvöskéjéhez...) 5 db CD-n terpeszkedik, telepítés után 3,5 gigát foglal el, szép darab tehát. Az első újdonság a nyitóképernyőn fogad, hiszen immár választanunk kell, hogy a szokásos szólista küldetéssort nyomjuk végig, vagy a vadonatúj többjátékos üzemmódot, erről később még részletesen, most kezdjük a szólózással. A menü az eddigiekben megszokott, a keresztplatform jegyében puritán, LCD kijelzőre hajazó zöldes árnyalatú felület, épp, mint az első részben - csak szerintem csúnyább, nekem legalábbis az előző jobban bejött (de legalább lehet reklámozni a Sony-Ericssont), a küldetések közti átvezető inzertek viszont ezerszer szebbek, ez legalább jó pont. A beállítások (grafikánál semmi finomhangolás, egyetlen részletesség-választás, rutinosak mehetnek ini-fájlt buherálni) után jön a profilkészítés, majd a start. Az első keserű csalódás itt ért - következtek ugyanis a buták kinéző híradórészletek. Épp, mint az első részben. Nekem ez akkor sem jött be, és most sem, annyira elüt a játék egész hangulatától (főleg az igényes, már-már filmszerű átvezető moziktól, ez piros pontot ér), hogy az már siralmas, mintha egy másik csapat készítette volna. Én egyre azon gondolkodom, hogy ha már lassan DVD-re költözik az ipar, miért nem lehet FMV-t nyomni, nem hiszem, hogy az Ubinak nagy érvágást jelentett volna, ha egy stúdióba leültetnek valakit, lefilmezik, és ezt nyomják fel a korongra - könyörgöm, még az özönvíz előtti időkben, a C&C klasszikusokban is volt ilyen, a mai technikával ez miért gond? Tudom, a profit, költségek kontra bevétel, de ez így nekem nem tetszik.

Régi-új mozgások, fegyverek, HUD

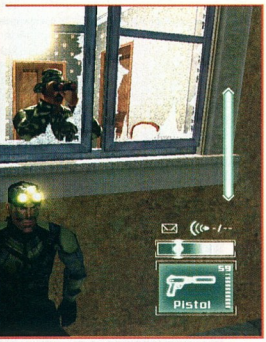
A játék élesben indul, azaz nincs az első részben megismert edzőterem, a nyitóküldetésben ismerkedhetünk meg a régi és új mozdulatokkal, utóbbiból mindösszesen kettő van, persze Sam mozgáskészlete már eddig is szinte teljesnek volt mondható. Az első móka a „SWAT-pörgés", melynek segítségével nyitott ajtók, szűk átjárók előtt lehet észrevétlen elsuhanni: emberünk a falhoz lapul, majd az interakció gombját lenyomva villámgyorsan átpenderül a túloldalra, igen hasznos! A másik a „kéménymászás", azaz feljutás szűk, akna- vagy kürtöszerű falak között. Eddig is volt lehetőség magasra jutni elrugaszkodással, most azonban ez sokkal komplexebb: hősünk terpeszben kifeszíti magát a két párhuzamos felület közt (a szokásos dupla ugrásos móka), majd hol az egyik, hol a másik lábára helyezve testsúlyát tol magán egyet felfelé - úgy látszik, a „Cég", a Third Echelon kiképzői sokat játszottak az új Prince of Persia játékkal... Van még egy apró akció, nevezetesen egy füttyentés, amivel el lehet csalni az őröket posztjukról, ez szintén jó.

A HUD is változott - tulajdonképpen ez sem előnyére, nekem megint csak jobban tetszett az előző, világos LCD-s megoldás, ráadásul a beérkező üzenetek ablaka is kisebb lett, ember legyen a talpán, aki elolvassa és értelmezi a gyorsan pergő sorokat, sőt az NPC-kkel való beszélgetés még mindig nincs feliratozva, úgyhogy lokalizáció híján angol tudás erősen javasolt. Ami javult, az a gyors készletelérés, sokkal könnyebb kiválasztani a fegyvereket, az SC-20k töltényeit és a töb-



PÁR TANÁCS KEZDŐKNEK

Az SC-20k karabély mesterlövészfegyvernek is kitűnő, kis gyakorlással.
Ha elővetted, a távcső gombjával (alapban: középső egérgomb) tudsz belenézni a teleszkópba, a görgővel zoomolhatsz. Ha megvan a cél, a másodlagos tűzgomb lenyomására Sam visszafojtja a lélegzetét, ekkor pár másodpercre rezzenéstelen, biztos lövési lehetőséged van.
Ha bárhol megjelenik a jobb felső sarokban az interakció kijelzője, a megfelelő gombbal (SPACE vagy ENTER) tudod aktiválni - ha ezt a billentyűt lenyomva tartod, a le-fel mozgásgombbal tudsz válogatni a lehetőségek között, ez főleg ajtónál hasznos, hiszen kinyitás előtt érdemes mindenhová benézni a száloptikával, a fejet szintén az iránygombokkal mozgathatod.
Külső, „vad" helyszínen (földes pálya, dzsungel) mindig nézz körül a hőérzékelős szemüveggel, az aknákat ezzel észreveheted, és használd gyakran az éjjellátót. Érdemes kilőni a lámpákat mindenhol, így nálad lesz az előny. Ahol nincs megengedve az ölés („Use of lethal force is not allowed"), az ellenfél leütése, elkábítása attól még szabad, élj vele, ha szükséges!



Hé főnök, itt egy eltévedt bányász az ablak alatt!

bi kütyüt, sőt nem kell bohóckodni a tolvajkulccsal sem, bezárt ajtónál megjelenik a megfelelő interakció, ezt kiválasztva Sam előveszi az eszközt, és munkához lát (ugyanaz az iránygombos buli, csak szebb). Eltűnt a bigyók közül a szaloptika is, ez ugyanis szintén beépült az ajtók interakcióinak sorába, a régi ajtókukucskálás helyett. Nekem még mindig hiányzik egy apró kijelző a képernyőről - lépésgyorsaságunkat továbbra is átmenet nélkül lehet változtatni az egérgörgővel, de olyan jó lenne, ha azt, hogy épp milyen fázisban vagyok látnám magam előtt - elég lenne egy keskeny vízszintes vonal egy mozgó mutatóval.

A fegyverek terén sincs sok változás. Az SC-F7 pisztoly kiegészült egy lézeres irányfénnyel, melyet a másodlagos tűzgombbal kapcsolhatunk be, okos ellenség ellen nem célszerű használni, mert észreveszi a mellén táncoló fényt, persze csalinak ez is jó, az SC-20k esetében minden maradt a régiben. Két ellenséges eszköz az újdonság, egy mozgásdetektor, amely közelítésre vakító fényt bocsát ki, és egy keresztbe kifeszített dróthoz kapcsolt akna. Hát, ennyi… Ki ne hagyjam: az ápolás is új, most már nem vehetsz magadhoz kötszert, rögzített fali ládák vannak, itt lehet gyógyulni részben vagy egészben, ehhez új animáció jár, emberünk bekötöi a jobb karját (de miért mindig ott sérül meg?)

Új sztori, több megoldás

A játék története ismét idézi a jó Tom Clancy szellemét. Az induló szitu rutinfeladatnak tűnik: a kelet-timori USA nagykövetséget megszállja egy helyi gerillacsapat. Sam Fischer az egyszemélyes felmentő sereg - aztán persze jön a csavar, a nyomok egy párizsi genetikai laborba vezetnek, ahol kiderül: a terroristák kezébe biológiai fegyver került, és be is vetik az Államokban, demonstrációs célzattal. A játék a nevét a rosszfiúk vezérének személyes biztonsági rendszeréről kapta: a főnök minden nap felhívja Amerikában elhelyezett embereit, és bemondja a jelszót: „Pandora Tomorrow". Ha a hívás elmarad, a fiúk azonnal megindítják a totális támadást.

A játék igazi újdonsága, hogy a készítők szerencsésen elszakadtak a direkt, lineáris megoldásoktól. Az első rész hibája volt a kötött, szkriptelt sztori, ahol úgy és akkor kellett cselekedni, ahogy szülei elképzelték, bár némi mozgástér volt (pl. az ajtó helyett bemehettél az ablakon is), emiatt az újrajátszási érték nem volt túl magas. Most viszont sokkal nagyobb a játéktér. Jó példa erre a második küldetés, ahol egy robogó vonaton kell végigszambázni-unk. Bár a misszió jó részében kötött az útvonal, lesz egy pont, ahol választhatsz: megpróbálsz átosonni a terroristákkal megpakolt kupén, vagy kimászol a szabadba, és a szerelvény tetőperemébe kapaszkodva végigoldalazol, bár itt figyelni kell, hogy ne akkor libbenj át egy ablak előtt, ha épp kinéz valaki, vagy odaér a vonat egy lámpához, és árnyékod a kocsi belsejébe vetül. Jeruzsálemben ugyanígy választhatunk, hogy végigmászunk a tetőkön, vagy a kockázatosabb úton átvergődünk a rendőrök között. Ezek az apróságok nagyon jók, hiszen így az emberben ott munkálkodik a kisördög: meg kéne próbálni a másik utat is, sőt a dolgot színesíti pár, időre megoldandó küldetés is, ami újabb szint visz az egészbe. Érdekes, hogy ezzel együtt én könnyebbnek találtam ezt a játékot, mint elődjét. Valahogy hiányoznak az ott megszokott, rendkívül összetett feladatsorok, a 11 küldetést (a végleges verzióban 17 lesz) egy ültő helyemben, öt óra alatt végigtoltam normál fokozaton. Van egy-két húzósabb feladat, de ez inkább türelmet igényel, összességében szerintem nem nagy kihívás. Egyébként immár van könnyű nehézségi szint is, de mondom, a normál nem olyan veszélyes, legfeljebb abszolút kezdőknek és türelmetleneknek. Amúgy a küldetések felépítése a szokásos, főnökünk, Lambert küldi az ukázokat, és ő szabja meg, tilos-e a gyilkolás, vagy sem, ez menet közben is változik, ahogy szokott.

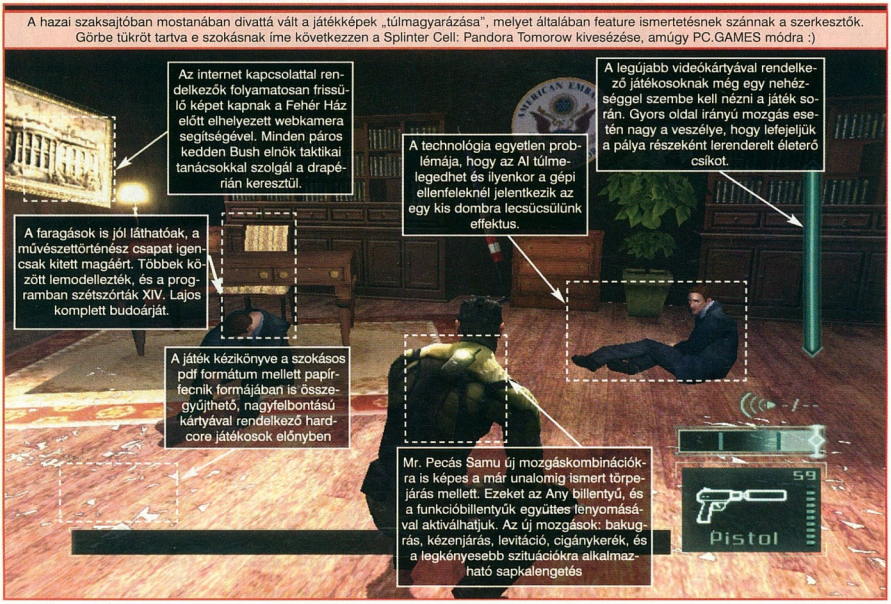
Sasszem RT

Újabb nóvum és csavar a játékban az új riasztási rendszer és az ehhez kapcsolódó, fejlettebb AI. Eddig egyértelmű volt a kiosztás: ha az őrök észrevettek minket, megszólalt az alarm, sok esetben ez a küldetés végét jelentette. Most ez picit módosult, ezúttal ugyanis a riasztásnak akár három fokozata is lehet. Az elsőben a rosszfiúk golyóálló mellényt húznak, így kisebb lesz a támadható felület (bár úgyis mindig a fejet illik célozni), a másodikban már sisak is kerül rájuk (puff neki). Riasztási szinten egyébként jóval éberebbek a srácok, járkálnak, sokszor csapatba verődve. Amúgy is sasszemű, denevérfülű lényekről van szó, ez még rátesz egy lapáttal.

A FEGYVEREK

Érdemes megemlíteni, hogy a játékban szereplő két tűzfegyver létező technika, és nem is akármilyen. Mindkettő a belga FN Herstal fegyvergyár terméke, amely a világ egyik legnagyobb ilyen jellegű cége (a Herstal csoporthoz tartozik a Browning és a Winchester márkanév is!). A pisztoly a világhírés FiveseveN - az 5.7 x 28 mm-es fegyver 50 méterről átüti a kevlar mellényeket és sisakokat, és a legjobb védelemnek számító CRISAT sem áll ellent neki, a maximális lőtáv 200 méter lehet, ráadásul mindössze 744 grammot nyom, mivel fő elemei műanyagból készültek, tárjába 20 lövedék helyezhető. A nagyobb testvér az F2000 5.56 x 45 mm-es, rendkívül könnyen kezelhető „integrált támadórendszer" 40 mm-es gránátvetővel és 1,6-os optikával, percenként 850 lövedéket szór ki, és jellemző a tudására, hogy nemcsak a saját 5.56-os, 30 lövedékes tára illik bele, de az M16-os típusoké is (ilyen a legtöbb NATO fegyver). Ez a műszer a 2001-es IDEX kiállításon mutatkozott be, ahol a nagy veterán, az akkor 82 éves Mihail Kalasnyikov is elismerően simogatta… (Részletek: www.fnherstal.com)

A hazai szaksajtóban mostanában divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva e szokásnak íme következzen a Splinter Cell: Pandora Tomorow kivesézése, amúgy PC.GAMES módra :)



UBISOFT

Tavaly szeptemberben egy új, modern logót mutatott be az Ubisoft, nem mindennapi apropóból: abban a hónapban értékesítették 100 milliomodik játékukat. 1986-ban az öt Guillemot fivér megalapította saját kis cégét játékkiadásra, és meggyőzték az akkor legismertebb amerikai cégeket, az EA, Sierra, Microprose triót, hadd legyenek ők a franciaországi forgalmazók.
A testvérek hihetetlen üzleti érzékkel rendelkeztek, és minden lépésük sikert jelentett. 1994-ben létrehozták első fejlesztőstúdiójukat, és felfedezték Michel Ancelt, aki megalkotta az ipar egyik legismertebb figuráját, Raymant. '96-ban az Ubisoft a tőzsdére ment, megalapította a montreali és shanghai stúdiót, 2000-ben pedig megvásárolták a Red Storm és a Blue Byte csapatait.
A cégnek jelenleg több mint 1900 dolgozója van, ebből 1280 a fejlesztésben, a világ több pontján 9 fejlesztőstúdió működik. 2002/2003-ban nettó árbevételük 453 millió euró volt, ezzel az egykori kis családi vállalkozás a világ második legnagyobb cégévé nőtte ki magát a játékiparban.

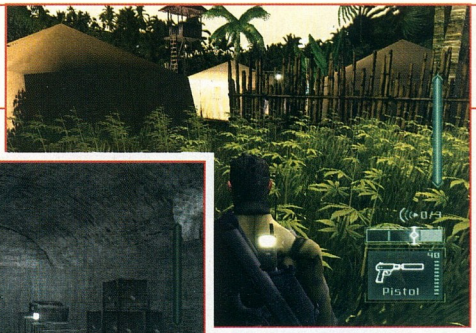
Ha semmi különleges dolgot nem észlelnek, szép fokozatosan lefújják a riadót, és minden visszaáll az eredetibe. Az alarm fő kiváltó oka egyébként a szerteszét hagyott élettelen test, épp ezért mindig pakolnunk kell ezeket. Itt viszont van egy remek újítás: amint a hátunkon heverő korpusszal olyan helyre érünk, ahol biztosan nem találnak rá a többiek, a rejtőzködésmérő mutatója villogni kezd, itt ledobhatjuk terhünket. Arról, hogy egy adott küldetésben mekkora a megengedhető riasztási szint, és épp hol tartunk, az előbb említett műszer felett látható kis hangszóró ikon melletti számok jelzik: a 0/3 a maximum (vagyis ilyenkor két riasztás engedélyezett, a 2/3 jelzi, hogy már a második fokozaton vagyunk) - a 0/1 esetén egyetlen alarm a küldetés végét jelenti. Az AI tehát remekül működik, ezzel szerencsére különösebb gond nincs.

Multiörömök

Kétségtelenül a legnagyobb újítása a játéknak a többjátékos üzemmód, egy csapatalapú, meglehetősen egyedi móka. Négy játékos alkotja a két csapatot - kémek és zsoldosok -, az összetételtől aránya tetszőlegesen beállítható. Az új, a TE-hez hasonló Shadow Net ügynökeinek a változatos pályákon (raktár, kórház, szemétfeldolgozó, múzeum) szabadon választható gyakorlatot kell bemutatni: felkutatni és semlegesíteni három víruskonténert, a kijárathoz cipelni három tartályt, vagy megbuherálni ugyanennyi számítógépet. A zsoldosok feladata természetesen ennek megakadályozása lesz, érdekesség, hogy ők belső nézetből (!) játszhatnak, és csak ők ölhetnek, a kémek pusztán elkábítani tudják ellenfelüket. A két szemben álló fél különféle felszereléssel indul útnak, ez egy nagyon jó taktikai harcot eredményez: a roszszak fején a hagyományos éjjellátó és hőérzékelő szemüveg figyel, a jó oldalon viszont mozgás- és elektromágnesesség felderítésére alkalmas kütyü van. Példa a taktikára: zsoldosként lepakolsz a védendő objektum köré pár aknát. A kém kénytelen bekapcsolni azt ezt érzékelni tudó hőlátó szemüvegét, ami viszont elektromos eszköz, és a spéci okulárod simán kiszúrja... Mindkét oldalon van kémberendezés, melyet vagy áldozatunkra tapaszthatunk, vagy a térképen helyezhetünk el, ennek helyét a radar mutatja, sőt a hatósugarában lezajló beszélgetést is elcsíphetjük. Nagy móka, hogy immár az Ubi is bedrótozta a VoIP-megoldást a játékba, vagyis egy mikrofonos füles segítségével beszélhetünk csapattagunkkal, sőt, ha elkapsz valakit hátulról, a fülébe suttoghatod nekrológját. A pályák egyébként nagyon jól felépítettek, és maga a játékmód ötletes, biztos, hogy nagy sikere lesz.

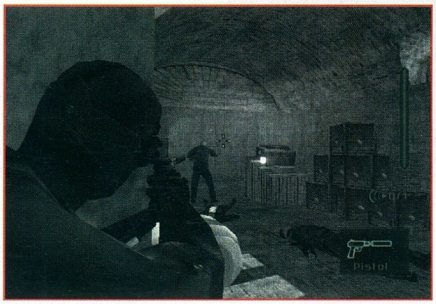
Szép, mint mindig

A grafika terén érdekes vélemény alakult ki bennem. A látvány lenyűgöző, de valahogy az első részben nagyobbat durrant
A magyarázat persze logikus: az



Fű az anyját, a 70-es évek óta nem volt ilyen jó kedvem!

UbiSoft shanghai stúdiójának programozói 2002 végén a maximumot (sőt…) hozták ki az akkor még friss Unreal2 motorból, a dinamikus, valós fény-árnyék hatások hanyatt lökték az egyszeri játékost, ez szinte az SC védjegyévé is vált. Most viszont közel kétéves az erőmű, azóta kijött egy új DirectX-verzió, melyet persze bele lehetett gyúrni a termékbe (benne is van, ebben nincs hiba), ám az összkép épp ezért már nem vágja földhöz az embert. Mondom: gyönyörű az egész, hangulatos, élő, az indonéz dzsungel ebernyi növényzetében lopakodás, a szaguldó vonat tetején, alján, oldalán kúszás-mászás, a szinte valósnak tetsző, éjszakai-hajnali jeruzsálemi utcák nagyon ott vannak a szeren. De mégis az egész valahogy már megszokott, ezt várjuk el a játéktól, és a játék ezt hozza. Érdekes, hogy a külső helyszínekhez képest a belsők legtöbbje mennyire tompa, szinte élettelen - épp úgy, mint a Deus Ex 2 esetében, és ilyenkor elgondolkodik az ember, mennyire múlik ez a fejlesztőkön, és mennyire az erőművön. Épp ez a gondom az egyébként kiváló Karma fizikai motorral is: valahogy halott a környezet jó része, pontosabban az él, amit a fejlesztők megengednek, ez viszont picit hazavágja a hangulatot, és épp egy ilyen stílusú címben. Ahogy osonsz a labor alagsorában, és nekimenve egy kerekes ágynak az meg se moccan, az nekem gáz - persze ez nehezítené az egészet, de könyörgöm, ez egy lopakodós játék, vagy mi a szösz. Érdekes, hogy az Ion Storm az említett DX2-ből kioperálta a Karmát, és belenyomta a Havokot, és bár ott az egész picit túlérzékeny volt, lényegesen élőbbek lettek a belső helyszínek, az említett csúnyácska külső ellenére is. Kétségtelen, a Karma rongybaba-fizikája egyedülálló, viszont ez a része nem a legjobb, és mondom, sok esetben ez a játékélmény rovására megy. Legalábbis nálam. Beszéljünk még a karakterekről - szebbek, jobban kidolgozottak, az eddigi is remek animáció tovább csiszolódott, ezzel különösebb bajom szintén nincs. (Egy figyelmeztetés: a játék nem támogatja a Geforce4 MX és 4Go kártyákat!)

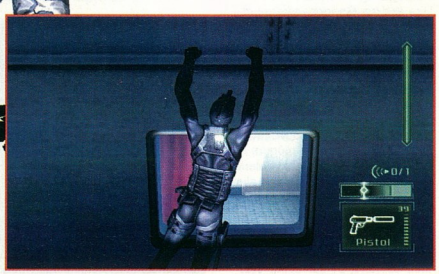


Feltétlenül szólnom kell még a hangokról és a zenéről, főleg azért, mert utóbbit nem kisebb név, mint a 72 éves, hatszoros Oscar-jelölt zeneszerző-pápa Lalo Schifrin, aki eddig 187 (!) TV- és mozifilm zenéjét szerezte. Nevéhez fűződik a híres Mission Impossible téma (amiért elnyerte '68-ban a Grammy-t) - és pár cím még emellé: a Dirty Harry filmek, a Sárkány közbelép, a Petrocelli és Starsky és Hutch sorozat, vagy újabban a Csúcsformában. Az SCPT-hez írt zenéje egészen kimagasló, tényleg filmszerűvé teszi a játékmenetet, ebbe persze a nagyszerű szinkronhangok is beseglenek, Michael Ironside (Emlékmás, Csillagközi invázió) kimagaslót nyújt, épp úgy, mint az első részben, valami díjat én szívesen adnék neki ezért.

Sommásan

Nehéz a dolgom az értékeléssel, hiszen, mint az elején írtam, nekem végig az volt az érzésem, hogy egy kiegészítő lemezt nézek, amelynek fő nóvuma a korrekt, új, többjátékos üzemmód. Emellé társul egy szólista kampánysor, mely jó, de nem kimagasló, amolyan tisztes iparos munka, és a kötelező dolgok: némi frissítés a grafikán, egy-két új mozgás, akció, ez meg az. Lehet persze, hogy az összehasonlítás azért ilyen bicegős, mert az első rész elsőrangú volt, ahhoz képest ez nem akkora dobás. De finom, nagyon finom, csak valahogy ettől a kiadótól, ettől a csapattól többet vár az ember. A játékról nekem egy közmondás ugrott be: addig üsd a vasat, amíg meleg. Ez az egész jobb lett volna, ha eltöltenek vele még egy évet. Persze, akkor hol marad a profit, és ugye már nyomul a konkurencia is. Kegyetlen piac, kegyetlen törvényekkel…

}{redenc



KÉSZÜLTSÉG

Egy előzetes anyag láttán az emberben mindig felmerül a kíváncsiság: mennyire van kész a játék. Nos, a fájlok dátuma január végi, ami azt jelenti, hogy még két hónap van a csiszolásra, ha tartani akarja magát a kiadó az ígéretekhez. A játék teljesen stabilnak bizonyult, ám főleg az első küldetés alkalmával csúnya grafikai hibák bukkantak fel (mint a TR6-ban), és az egyik küldetés végén nem volt tovább, csak csalással. Érdekes, hogy teljesen el van szeparálva egymástól a szóló- és a többjátékos mód, vagyis még a motor is két példányban kerül telepítésre. Egyébként a multi azt is elárulta, hogy ismét az Xbox volt a fejlesztési alap, a PC-re csak portolást kapunk, ugyanis egyrészt fix 640x480-ban futott a játék, és minden inzert és segítség a konzolos gamepad gombkiosztását magyarázta. Egy érdekesség: a „support" könyvtár a XIII kézikönyvét és readmejét tartalmazta, és sok „.ini" fájlban is feltűntek a kiváló FPS nyomai - nyilván ennek struktúráját használták fel a fejlesztés során, hiszen az is az Unreal2 motorra épült. És még egy megjegyzés: a játék elejéről teljesen hiányzott az első részben látott filmszerű nyitómozi, főcímmel, stáblistával - nagyon remélem, hogy a végleges verzióban lesz ilyen, különben még szomorúbb leszek…

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1 GHZ CPU, 128 MB RAM, 64 MB VGA (> ATI 8500, GF3)
MIBEN LESZ MÁS: Érdekes, új többjátékos üzemmód

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Többjátékos mód
Nagyszerű grafika és zene
Valahogy kevés…

CRYTEK STUDIOS
UBI SOFT
HTTP://WWW.FARCRY-THEGAME.COM
AZ ÁRA NEM ISMERT

FAR CRY

EXKLUZÍV

Anyósom megint sztk fogsort csinált-tatott...

Lassan eltelt a 2003-as év is, mi pedig - ahogy mindenki más is a világon - már jó előre izgatottan lessük, hogy mikor is kaphatjuk a kezünk közé az FPS-kategória következő nagyágyúit, azaz Half-Life 2-t vagy a Doom 3-at. Az év eltelt, és a HL2-botrányon, illetve a kikerült „bétán" kívül nagyobb újdonsággal nem kellett számolnunk. Legalábbis a boltok polcait tekintve.

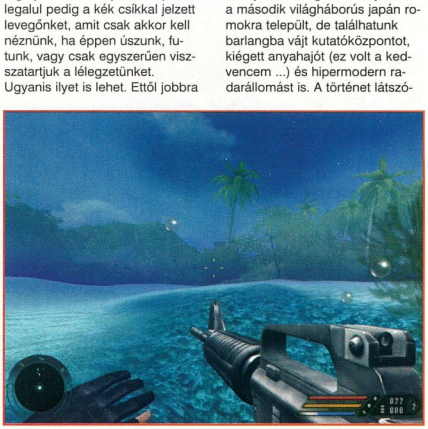
Ugyanis aki figyelemmel követte a nagyobb játékos fórumok eseményeit, az már ott felfigyelhetett a Crytek Studios és Ubi Soft nevével fémjelzett akciójátékra, a Far Cry-ra. Egyre-másra kerültek elő az újabb és újabb képek, bemutató videók, mi pedig láthattuk, hogy jó úton halad a fejlesztés. A sors végül úgy hozta, hogy az FPS-kategória trónharcában éppen a német cég által összevarázsolt játék lesz az első bemutatkozó és kavarja fel talán az idei év elején a már-már poshadni látszó FPS-tenger állóvizét. Ennek örömére, valamint a Ubi Soft kedvességének jóvoltából a következő oldalakon részletesen szemügyre vesszük a játék képességeit, és hamar rájövünk, hogy nem volt hiábavaló a várakozás.

A kezdet

Jack Carver nem véletlenül választotta megélhetésül a tengerészséget Mikronéziában. Meg volt a maga oka, mint mindenkek, amit az életében már megtett. Voltak jó cselekedetei is, de voltak olyan is, amelyekről nem beszélt szívesen. Már éppen eleget elmélkedett róla. Az elmúlt években éppen elég ideje volt erre, amint kis hajója a csodálatos kékségű lagúnák között haladt. Újra és újra. Gondosan kerülgette a kisebb-nagyobb zátonyokat; általában nagyon oda sem kellett figyelnie, hiszen számtalanszor bejárta már az óceánnak e jellegzetes részét. Most mégis összpontosítania kellett, hiszen egy olyan részen járt, ahol előtte talán még soha senki. Lopva hátranézett és óvatosan szemügyre vette egy szem utasát, aki Valerie Cortez néven mutatkozott be alig egy fél nappal ezelőtt. Kis feszültséget érzett a gyönyörű nőben, ami nem is volt csoda, hiszen ő sem ismerte pontosan a célállomást, ahova a térkép szerint már meg kellett volna érkezniük. Már-már kételkedni kezdett a cél valódiságát illetően, amikor egy kis szigetcsoport tűnt fel előttük.

A hátralévő úton mindketten némán merültek el a pálmafákkal tarkított tengerpart szemkápráztató csillogásában... A kikötés és Valerie távozása után Jack nyugodtan sütette a hasát a napon, amikor furcsa neszre lett figyelmes. Mire végiggondolta, hogy mit is tesz, már a vízben volt, és pontosan ez mentette meg az életét. Kedvenc hajójának felrobbant roncsa éppen mellette ereszkedett örök nyugalomra. Úgy látszik a múlt árnyainak is megvan a maguk haszna, gondolta, miközben eszeveszettül úszott az életéért...

Itt pedig máris előkaphatjuk az egeret és a billentyűzetet, mivel a továbbiakban már mi is aktív résztvevői leszünk a történetnek. A képernyő felosztása egyáltalán nem szokatlan, sőt minden a nagyon is jól ismert és már megszokott helyen van. Alul a fegyverünk foglal el egy kis helyet, bal oldalt alul pedig a radarunkon láthatjuk a kis villogó pöttyökkel jelzett ellenséget, illetve a küldetésünk célpontját. Jobb oldalt alul találjuk az életerőnket, alatta a golyóálló mellényünk állapotát, legalul pedig a kék csíkkal jelzett levegőnket, amit csak akkor kell néznünk, ha éppen úszunk, futunk, vagy csak egyszerűen visszatartjuk a lélegzetünket. Ugyanis ilyet is lehet. Ettől jobbra egymás alatt láthatjuk az aktuális lőszermennyiséget a fegyverben, valamint a magunkkal cipelt mennyiséget, itt láthatjuk, hogy egyes vagy sorozatlövést használunk-e éppen, illetve itt található gránátjaink típusa és száma. Amint kicsit kifújtuk magunkat, és felvettük a kapcsolatot a meglehetősen titokzatos Harlan Doyle nevű úriemberrel, megkezdődik az „állandó menekülésnek" is nevezhető kalandtúránk a tropikus szigetvilágban. Hamarosan rájövünk arra is, hogy eddig meggyőződésünkkel ellentétben a szigetek bizony korántsem lakatlanok, hanem jó pár tucat zsoldossal vannak betelepítve. Számos tábor és megfigyelőállás tarkítja a dzsungelt. Ezek jó része a második világháborús japán romokra épült, de találhatunk barlangba vájt kutatóközpontot, kiégett anyahajót (ez volt a kedvencem ...) és hipermodern radarállomást is. A történet látszó-



HÁROM ÓRA CSÚSZÁS

Nem mindennapi eseményre került sor február 4-én a Crytek coburgi főhadiszállásán. A német rendőrség ugyanis egy bejelentést követően teljesen átvizsgálta a szoftverfejlesztő cég gépeit és helyiségeit illegális, illetve nem megfelelő számban licenszelt programok után kutatva. A gyanú szerencsére nem igazolódott be, és mint később kiderült, a cég egy volt és most feltehetőleg bosszúszomjas munkatársa volt a feljelentő. Ez most már talán viccesnek is hangzik, hiszen minden bizonnyal csak egy elégtételről volt szó a feljelentő részéről, de a játék fejlesztésének ezen fázisában a Crytek nem nagyon engedheti meg magának, hogy bármiféle gyanúba keveredjen. Természetesen a média azonnal rástartolt a dologra és vadabbnál vadabb híresztelések keltek szárnyra, míg végül a cég egy közleményben tisztázta a helyzetet. Magunk között szólva azon sem lennék meglepve, hogy ha kiderülne, éppen egy konkurens fejlesztőcég keze van a dologban. De ez már csak fikció. Ami minket legjobban érdekel az az, hogy a rendőrség csupán három órácska időt vett el a srácoktól, akik ezek után nyugodtan (?) folytatták szorgos munkájukat, míg a feljelentő pereputtya szinte állandó csuklással nyugtázta rokonuk létezését.

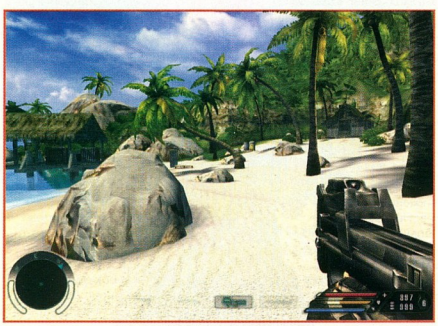
lag egyszerűen indul, de ahogy egyre előrébb jutunk, számos titokra fény derül. Egy évekkel ezelőtt a nyilvánosság elől eltűnt őrült tudós, elit alakulatok és furcsa, génmanipulált lények állnak a nagy titok előtt, melyet, saját életünk mentése mellett meg kell oldanunk, ha meg akarunk szabadulni a gyönyörű trópusi pokolból. Célunk állandóan adott, gyakran több feladatunk is van, de egy biztos, unatkozni nem fogunk egy percet sem.

A francba, már csak a láthatatlan ember nudizik...

Harci eszközök és járművek

A FC nem kifejezetten az a játék, amiben számolatlanul kerülnek elő a különbözőféle és fajta fegyverek. Ha jól belegondolunk, akkor ez botorság is lenne, hiszen egy isten háta mögötti félreeső helyen, ahová csak a zsoldosok visznek magukkal felszerelést, miért lenne háromféle mesterlövészpuska és tizenkétféle SMG? Nem, az FC a klasszikus FPS fegyverekkel rendelkezik és köszöni szépen, nagyon jól megvan vele. Alapjáraton egy machetével rohangálhatunk, aminél egy fokkal jobb a 0.357-es Falcon, majd következhetnek a félautomata és automata cuccok: M4, AG36 és OICW assault rifle-ok, MP5 és M90 SMG-k, valamint brutál géppuska. Közeli akciókhoz szerencsésebb a Jackhammer shotgunt használni, míg távolra az AG36 és OICW mellett a jó öreg mesterlövészpuskát érdemes kézbe venni, amellyel a legjobban fekve lehet szedegetni az embereket több száz méterről. Természetesen nincs FPS rakétavető nélkül. Így van ez most is. Egy egészen érdekes formájú szerkezettel leptek meg minket, amelyben egyszerre hat darab rakétát tárolhatunk. Szintén lehetséges távcsöves módban használni. A nehézfegyverek közé tartozik még a mortar, ami leginkább gránátvetőként funkcionál. A hagyományos gránátok mellett találhatunk villanó és füst gránátokat is, ezeket feleslegesnek tartom itt részletezni. Sokkal érdekesebb azoknak a gépágyuknak a használata, amelyeket ellenfeleink egyes helyeken felállítottak. Ezeket célszerű elfoglalnunk, mert nagy hatékonysággal oszthatjuk velük a halált.

Ami kellemes meglepetésként szolgált, az a különböző járművek használata volt. Bár számuk nem túlságosan nagy, de érdekes és hasznos színfoltot jelentenek a játékban. Főleg a targonca jött be, de a buggy-val is éppen eleget lehet őrültködi a parti dombokon. Egyrészt gyorsabban haladhatunk velük, másrészt a rájuk szerelt fegyverzetnek köszönhetően jóval nagyobb tűzerővel rendelkezünk általuk. Természetesen ugyanez igaz akkor is, ha az ellenfél használja őket, így pl. sok bosszúságot okoznak a hajókra telepített rakétavetős emberkék, akik pofátlanul pontosan kapják szét kedvenc terepjáróinkat. A legnagyobb ellenségünk mégis a helikopter. Majdnem minden bázison találunk belőle legalább egyet, így ha túl nagy riadót csinálunk, akkor még ezzel is számolnunk kell a földi ellenfelek mellett.



Lopakodás vagy harc?

Van a képernyőnek egy fontos része, amelyről még nem esett szó. Ez a kis kijelző a radar szélén helyezkedik el és azt hivatott jelezni, hogy mennyire vettek észre az ellenfelek. Amíg a zöld tartományban vagyunk, addig különösebb következmény nélkül mozoghatunk, bár már ilyenkor is célszerű megbújnunk egy kicsit, hogy lankadjon az ellenfelek figyelme. Ez a kis szerkezet nagyon sokat fog segíteni abban az esetben, ha nem szándékozunk berontani az ellenfél táborába és kitenni magunkat az esetleges elhalálozás veszélyének. A játékban mindkét lehetőségre alkalom nyílik, és valóban csak rajtunk múlik, hogy most éppen hogyan ügyködünk. Válasszuk bármelyiket, nagy segítségünkre lesz a távcsövünk, amelynek segítségével automatikusan rögzíthetjük az ellenfelek helyzetét a radaron.

CRYTEK STUDIOS

A Crytek Studios, melyet neve után leginkább egy hűtőház-lánchoz kapcsolnánk leginkább, 1999-ben alakult Németországban Cevat, Avni és Faruk Yerli nevezetű emberkék keze alatt. Arról tehát nem beszélhetünk, hogy a coburgi cég echte német lenne, ami annál is inkább igaz, mivel az azóta töretlenül fejlődő csapatban már összesen 16 ország képviselői vesznek részt. Az „agyak" ily módon történő összegyűjtése nem véletlen, hiszen a lécet meglehetősen magasra tették, és a szakterületük sem éppen mindennapi. A kezdetben csak internetes fejlesztésekkel foglalkozó cég végül teljesen átállt a 3D-s játékok fejlesztésére. Ennek első lépése a cikkben is említett X-Isle demo megírása volt, amely gyakorlatilag a CryEngine alapjának is tekinthető. Már akkor jelentőset villantottak az éppen csak megjelent bump mapping és enviromental mapping fícsörökkel. Hol tartanak jelenleg? Ehhez elegendő a támogató és együttműködő partnereiket számba vennünk. Persze csak a fontosabbakat: Ati, nVidia, Intel, AMD, Microsoft, Nintendo, Creative, stb. Magyarra fordítva egyik nagy HW cég sem szeretne lemaradni, vagy inkább kimaradni a jóból. Mert ugye az elég ciki lenne, ha pl.(!) egy Radeonon jobban futkosna a Far Cry, mint az 5950 ultrán. A konzolos cégek jelenléte pedig egyértelműen arra utal, hogy hamarosan (?) megjelennek a konverziók is, bár az ilyen jellegű kérdésekre egyértelmű választ még egyik főmufti sem adott.

Mi van az ajtó melletti táblára írva? Velociraptor nevelde? Gizi, ugye ide is érvényes a jegyünk?

Addig ugyanis nem jelenik meg rajta egy darab ellenfél sem, ameddig be nem mértük őket. Ez egy roppant jó ötlet és nagyon jól van kivitelezve is. A másik hihetetlenül eltalált megoldás a hangerősségek jelzése a radaron. Ha az egyik irányból lőnek, akkor azt kis karikákkal jelzi a program, mégpedig a hangerősségnek megfelelően. Így ha kapunk egy gránátot a közelbe, akkor az okozza a legnagyobb zajt. Ha túl közel voltunk, akkor pár másodpercre meg is süketelünk, ami ismét csak egy jól eltalált ficsöre a játéknak.

Az AI győzelme a szkript felett

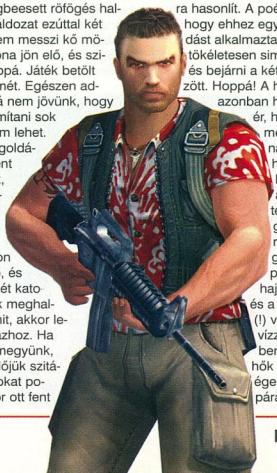
A játék technikai szempontból kész csoda. Ennek egyik nagyon jó példája az AI, azaz a mesterséges intelligencia. Az elmúlt években megjelent akciójátékokban sokan csodálkoztak azon, hogy milyen „okos" a gép, milyen jól játszik ellenünk. Aztán hamar rájöhettünk, hogy nem másról van szó, mint nagyon ügyes scriptek, azaz előre megírt programok használatáról. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a gép által irányított ellenfelek akkor kezdenek el bizonyos akciókat, ha mi egy jól definiált helyre érünk, vagy teszünk valamit. Ha másfele megyünk, akkor bambán állnak és teszem azt, hiába szedjük a két méterre álló társát, azok meg sem mozdulnak. A legjobb esetben is csak egy AI és szkript keveréket láthattuk. Mostanáig. Ugyanis a FC szakít ezzel a „hagyománnyal" és a nehezebbik utat választja. Nincs semmiféle szkript, itt minden ellenséges katona és lény külön gondolkozik. Teszem azt, leszedek egy pacákot a mesterlövészpuskával.

A mellette lévő tag azonnal fedezékbe bújik, de nem csak ő, hanem a többiek is. Sőt, szépen lassan, fedezékről, fedezékre haladva elindulnak felénk. Akik távolról is látnak minket, azok már onnan lőnek, de leginkább a közelebbiektől kell tartanunk. A közeliek szépen jönnek előre, de amint odapörkölünk egy sorozatot, akkor pl. egy fa mögött jó darabig meghúzódnak. Nem lesznek bolondok addig előjönni, amíg oda célzunk. Így előbb-utóbb négy-öt arc is a nyakunkon lehet. Ha van gránátjuk, akkor még azzal is boldogíthanak minket. Ami még szebb, hogy azok az órposztok, akik már kívül esnek a hallótávolságon, nem csinálnak semmit. Ha esetleg egy központi riasztórendszer is szerepet játszik a műsorban, akkor aztán mindenki a nyakunkra jön.

Még egy szemléletes példát hadd említsek. Autóval megyünk a tengerparton, üldözünk, leszedjük a mögöttünk érkezőket, majd a közeli kis házhoz hajtunk, ahonnan előbukkan egy katona. Persze előbb elbújik a ház mögött, fene a formáját. Játék visszatölt. Ismét ugyanez a szitu, csak most már tudjuk, hogy ott az ipse a ház mögött. Vigyorogva engedek be a sarok mögé egy sorozatot, mire csak kétségbeesett röfögés hallatszik. Az áldozat ezúttal két malac. A nem messzi kő mögül két katona jön elő, és szitává lő. Hoppá. Játék betölt ismét és ismét. Egészen addig, amíg rá nem jövünk, hogy előre kiszámítani sok mindent nem lehet. Az eset megoldása egyébként abban rejlik, hogy a háztól kb. harminc méterre a domboldalon áll egy autó, és mellette a két katona. Ha ezek meghallanak valamit, akkor lejönnek a házhoz. Ha csöndben megyünk, és pl. nem lőjük szitává a malacokat onnan, akkor ott fent várakoznak a posztjukon. Ezek után már nehezen tagadhatjuk, hogy egy nagyon jól meghegesztett AI-val állunk szemben. Ráadásul nagyon impozánsan is teljesít, igaz, kisebb gyengeségei vannak, de ezen még lehet fejleszteni a későbbiekben.

Ámuljunk vagy játszunk?

A Crytek az X-Isle demóval (amelyből lényegében a Far Cry is kinőtt) már bebizonyította, hogy ért valamiskét a grafikai motorok programozásához. Azóta az engine mérföldeket haladt előre és a jelenlegi állapotában az egyik csúcsnak számít. Ennek örömére az első jó pár percben a Quake és Unreal motorokhoz szokott szemünk igencsak tágra fog kerekedni a látványtól. Ez annak a hihetetlen technikai fejlettségnek az eredménye, ami a csúcskategóriás VGA-kártyákat is jelentősen megizzasztja. Az egyik legérdekesebb újítás a polyBump névre hallgat, és azt eredményezi, hogy pl. egy 250000 poligonból készült renderelt modellt felhasználva majdnem teljesen azonos minőségű, de csak 1500 poligonból álló modellt alkothatunk. A kulcs persze a hiper minőségű textúrákban rejlik. Azt hiszem, nem kell ecsetelnem, mennyivel könnyebben számolja ki a kártyánk az 1500 poligonból álló tárgy mozgását a képernyőn. Ezen kívül minden létező és számos új dolgot beleprészeltek a motorba. Az eredmény? Ha nagyon hasonlítgatnom kellene, akkor leginkább azt mondanám, hogy a belső terekben a Doom 3-ra, külső térben pedig az Unreal-ra hasonlít. A poén persze az, hogy ehhez egyetlen megoldást alkalmaztak és persze tökéletesen simán tudunk kiés bejárni a kétféle tér között. Hoppá! A hasonlóság azonban hamar véget ér, hiszen olyat még eddig nem nagyon láttunk, hogy felállva a hegy tetejére, a több kilométerre lévő tárgyak is teljes részletességükben pompáznak. Fástul, hajóstul, csillogó és a környezetet (!) visszatükröző vízzel egyetemben. Közben felhők úsznak az égen és a nap a páratartalomnak,



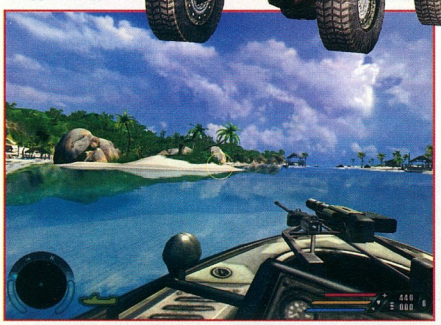
MOD KÉSZÍTÉS ÉS EDITOR

A MOD készítés természetesen adott lesz, így az alap Dm, TDM és egyszerű objective módok mellett összetákolhatjuk a saját elképzeléseinknek megfelelő játékmenetet. Ehhez nem kis segítséget nyújt a Sand Boxnak elnevezett pályaszerkesztő program, amelyet a játékhoz mellékelnek. Az alapkoncepció az „ami látsz, azzal már játszhatsz" jelszóval népszerűsödik szerte a világban. Ez azt takarja, hogy elegendő csak lepakolni az előre gyártott, vagy éppen saját magunk által lemodellezett cuccokat a játékba, és máris mehetünk játszani vele. Ez többjátékos módban érthető, míg egyjátékos esetben ehhez elengedhetetlenül szükséges egy olyan erősségű AI, amely szerencsére itt rendelkezésre áll. Hiszen szkriptelt esetben single mapokat nem fél óra alatt szkriptelnénk össze. Ezzel együtt a játék még nagyobb erőt képvisel és bizonyára ezreket vonz majd magához a Far Cry hamisítatlan hangulata a világhálón is.

a köd sűrűségének megfelelően ontja a napsugarait a fejünk felett. A belső terekben pedig a hihetetlen fény-árnyék játék foghat meg minket, valamint a tárgyak minősége és részletessége. Akár órákig is el lehet nézelődni, akció sem kell hozzá. Néha erős kísértést érzünk ahhoz, hogy fogjunk egy csónakot, és szigetek között száguldozva élvezzük a táj csupasz szépségét.
Mindennek megvan a maga ára is. A jót ingyen nem adják. Ennek eredményeképpen, ha valaki teljes pompában szeretné élvezni a játékot, akkor szerény véleményem szerint a jelenleg elérhető legjobb VGA-val vágjon neki a megfelelően izmos (2500+) procival felfegyverkezve. Enélkül bizony alább kell adni a szintet, legalábbis ami a grafikát illeti. Ehhez nagy segítséget nyújt az automatikus beállító rendszer, ami (valószínűleg) a kártyánk típusa szerint állítja be a látványt definiáló számos kapcsolót. Ez támpontnak jó, és egy kis próbálgatással belőhetjük a nekünk megfelelő kombinációt. A tesztgépen, amely egy AMD 2700+-os Barton volt, GeForce FX 5600 128 MB-tal és dual channel módban lévő 512MB Kingston RAM-mal volt felfegyverkezve, a javallott beállítás a „medium" volt, ami a második fokozat az összes négy közül. Ezen kb. 40 fps-t alkotott. Ultramagas beállításoknál az eléggé gyalázatos 0-6 fps-t produkálta D3D és OpenGl mellett is. Ilyen az élet és a fejlődés. Csüggedni nagyon nem kell, mivel a motor rettentő mértékben skálázható. Ahogy azt már láttuk a demónál is, számos konzolparancs van, amellyel tuningolhatjuk a játékot.

A fülek kényeztetése

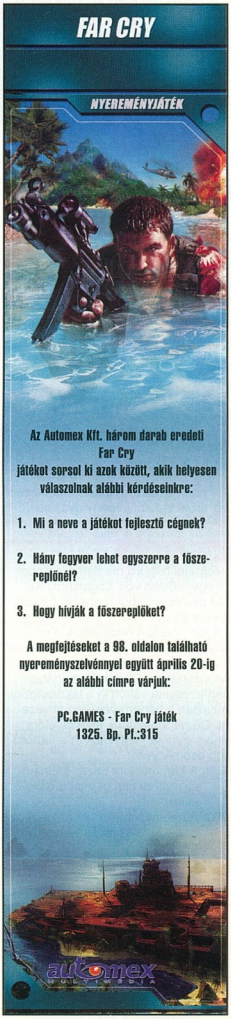
A csodás grafika mellé sikerült egy teljesen profi zenei hangzást biztosítani. A menü lendületes hangjai máris megteremti a játék alaphangulatát, a továbbiakban pedig a zene dinamikusan alkalmazkodik a játékmenethez.
Ne várjunk különleges dallamokat, de ami megvan, az nagyon jól passzol a játékhoz. Ennyi pedig elég is. A fegyverek pöpecül szólnak, főleg akkor, ha erre az EAX még rá is pakol egy lapáttal. Ez elsősorban a belső terekben jön elő, melyre legjobb példák a barlangok, de teljesen egyedi a hangzás az anyahajó fémtestében is. Nagyobb lövő eszközök kézbevételével, vagy éppen a járművekkel kóricálva érezhetjük azt az igazi erőt, amellyel a nagyobb kaliberű cuccok rendelkeznek. Amennyiben valami újabb kártyánk van, akkor még az esetenkénti Doppler-effektust is élvezhetjük. De leginkább a párbeszédek fogtak meg, ugyanis minden esetben, amikor két katona járőrözés közben találkozik, megállnak és elkezdenek dumcsizni valamiről. A hallgatáshoz elegendő előszednünk a spéci távcsövünket, amely egyben hangpuskaként is szolgál. Számos részletet és persze teljesen idióta dolgot is megtudhatunk, ha figyelünk kicsit. Ha éppen senki nem lő, vagy beszél, akkor sincsen csönd egy percre sem körülöttünk. Vagy a tenger hangjait, vagy pedig az erdő neszeit élvezhetjük. Összességében a hangulatkeltés nagyon hatékony eszközével állunk szemben, ami akár 5. 1-es hangfalakra is kirakja a cuccot.



A szélcsend vége

A bevezetőben említett szélcsendnek ezennel vége. Egy új játék és talán egy új korszak kezdődik el a Far Cry-jal és a CryEngine-re keresztelt szörnyeteggel. A motor mindent tud, az AI hihetetlenül jó (ámbár nem tökéletes, de kiváló alap) és nem utolsó sorban a kiadó a Ubi Soft a piac egyik vezető cége. Ezek alapján bolondság lenne nem komolyan venni az FPS-ek új üdvöskéjét. Számomra kétség nem fér hozzá az év egyik legjobb FPS-ről van szó, még akkor is, ha a március végi megjelenés után még jó pár hónap hátra lesz és a mezőny sem lesz éppen gyenge. Addig is élvezzük azt, amit már lehet. A Far Cry pedig senkinek nem fog csalódást okozni, ebben biztos vagyok. GG, HF.

Ch00ler


FAR CRY
NYEREMÉNYJÁTÉK
Az Automex Kft. három darab eredeti Far Cry játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:
1. Mi a neve a játékot fejlesztő cégnek?
2. Hány fegyver lehet egyszerre a főszereplőnél?
3. Hogy hívják a főszereplőket?
A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 20-ig az alábbi címre várjuk:
PC.GAMES - Far Cry játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM és GeForce 3
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Ugye nem kell sokáig várni a második részre?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET	Chrome - 88%	Halo: Combat Evolved- 90%
NEHÉZSÉGI SZINT:	REALIZMUS:	30 ÓRA

+ Grafikus-motor
+ Mesterséges intelligencia
+ Hangulat
+ Pályatervezés
− Hardware igény

96%

TAKE2
PTERODON
HTTP://WWW.VIETCONG-GAME.COM/
AZ ÁRA NEM ISMERT

VIETCONG: FIST ALPHA

Egyetlen évecske telt el a Vietcong tavalyi debütálása óta, és a cseh fejlesztőcsapat ismét jelentkezik a számítógépes játékok piacán. A kor szokásának megfelelően nem egy új produktummal, hanem egy kiegészítővel nézünk farkasszemet. Mivel maga az alapprogram számos jó ötlettel rendelkezett, és csupán a még több bosszantó bug és "érdekes" megoldás, valamint nem utolsó sorban a nem éppen fényes marketing gátolta meg abban, hogy az FPS-kategória meghatározó tagjává váljon, így most kíváncsian ültem neki a telepítésnek, hogy lássam, mi is változott az elmúlt egy év során.

63 nap nélkülözés után megérkezett az erdei tájfutó verseny győztese...

VIETNAM 1959-65

A vietnámi háború minden szempontból egyedülálló volt. Legalábbis az USA szempontjából biztosan. Ez volt az első alkalom, hogy ennyire nyíltan és ilyen hosszan részt vettek egy olyan háborúban, amelynek nyilvánvalóan semmi köze nem volt az USA biztonságához. Ez már önmagában ellenérzéseket váltott ki a lakosságból, ami aztán a háború végéhez is vezetett. De ne szaladjunk ennyire előre, hanem gyorsan tekintsük át a háború főbb eseményeit:

1959: A kommunista Észak-Vietnám fegyveres harcot indít a déliek ellen.

1960: A nyomás fokozódik délen, közben az USA elnöke Kennedy lesz.

1961: Dél-Vietnámba amerikai kiképzők érkeznek.

1962: Megkezdődik az amerikai erősítés, mely egyelőre 5000 tengerészgyalogost jelent.

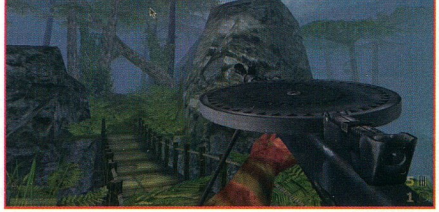
1963: Dél csatát veszít az északiakkal szemben, ismeretlenek Dallasban megölik Kennedyt.

1964: Az északiak megtámadnak egy amerikai rombolót, mire a Kongresszus teljes hatalmat szavaz meg a kinevezett Johnson elnöknek, aki légitámadást rendel el.

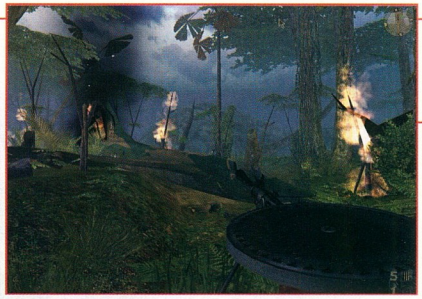
1965: Több összecsapás zajlik az amerikaiak és az északiak között, az év végére az amerikai katonák száma eléri a 184000-t.

Kezdjük rögtön a lényegnél, ami nem más, mint hogy összesen hét új egyjátékos küldetéssel gyarapodnak lehetőségeink a vietnámi dzsungel megismerésében. Ezek jobbára csak annyiban különböznek az eddigiektől, hogy jóval nehezebbek, ami nem meglepő, lévén, hogy a kiegészítőket általában már a harcos veteránok számára tervezik. Valamint azt szeretnék elérni, hogy ne csak végigrohanjunk rajta a megszokott rutinunkkal, hanem valami maradjon meg bennünk a Fist Alpha névből. Ne csodálkozzunk, hogy mind a vietkongok, mind az Észak-Vietnámi Hadsereg katonái jóval nagyobb számban érkeznek nyugalmasnak amúgy sem nevezhető életünk megkeserítésére. Csapattársaink szerencsére (majdnem) mindig mellettünk lesznek a legnagyobb bajban is, és figyelmeztetnek, ha majdnem észrevétlenül közeledő ferdeszemű ördögök a hátunkba kerültek. Az új főszereplő, Warren Douglas őrmester sem mindennapi figura és jól beleillik az Alfa csapatba, ahol számos ismerős arcot fogunk találni az alapjátékból. Megtaláljuk a szintén megszokott véletlengenerált küldetéseket is, ahol a beállított paramétereknek megfelelő akcióba csöppenhetünk be egy pillanat alatt. Ez annak is köszönhető, hogy az AI jól teljesít és kihívást jelen még ezekben az előre nem megtervezett helyzetekben is.

Fegyverek tekintetében nem sok változáson esett át a játék, mivel arzenálunk csupán néhány új taggal bővült. Ezek között találjuk a M14 puskát, amely talán csak azért nem került bele az eredeti játékba, mert nem igazán dzsungelharcra tervezték, de most mégis kezünkbe kaphatjuk az USA hadseregének egyik legnépszerűbb fegyverét. A következő meglepetés az inkább 2. VH-s játékokban feltűnő Sten géppisztoly esetében ér minket, de a csodálkozásunk után rögtön nagy hasznát is vesszük hangtompítós képességeinek. A továbbiakban már meg sem fogunk lepődni azon, hogy egy Scorpion automata pisztoly is helyet kapott, ami a fejlesztők hagyománytiszteletét mutatja a cseh fegyveriparral szemben. A vietnámiak is erősödtek egy Tokarev svt 38-as mesterlövészpuskával, amit persze mi is megszerezhetünk. A fegyverek mellett néhány új jármű is feltűnik, ámbátor ne számítsunk a Battlefield: Vietnam reklámjában látott sokadalomra. Főleg azért, mivel ezeket maximum messziről szemlélhetjük: B52-es bombázó, F4U Phantom vadászgép, Chinook helikopter.



Az egyjátékos mód mellett, ahogy egy FPS-hez illik, a többjátékos mód sincs elhanyagolva. Ezt jól mutatja, hogy a kiegészítőben rögtön nyolc új pálya kapott helyet. Azonban új módokról nem beszélhetünk. Bár ezek mennyiségének kapcsán eddig sem panaszkodhattunk, hiszen deatmatch, team deathmatch, capture the flag, sőt még kooperatív játéklehetőség is adott, plusz még néhány speciális mód. Az új pályák jól illeszkednek az eddigi koncepcióba. A Vietcong többjátékos módja nem örvend éppen hatalmas érdeklődésnek, melynek oka talán a nem megfelelően lecsiszolt alapokon nyugszik. Ennek ellenére azok, akik egy érdekes és meglehetősen egyedi játékmenetet szeretnének barátaikkal megosztani, elégedettek lesznek vele. A netes játékot nagyon könnyen elérhetjük a GameSpy vagy a belső szerver-tallozó segítségével. Szerencsére a Fist Alpha és az alap Vietcong szerverileg teljesen kompatibilis, ami azt is jelenti



Hé Mike, meghozták a fondue készletet, hozd a sajtot!

egyúttal, hogy a netkód sem változott számottevően az alap, illetve az utolsó patch óta. Ezzel együtt könnyű lesz átállni az új verzióra, és valószínűleg semmiféle probléma nem adódik az új szerverek belövésével.

Az elmúlt egy évben a motor gyakorlatilag érintetlen maradt, ez pedig azt jelenti, hogy aligha indulhat komoly harcba így az FPS-kategórián belül. A kinézettel tulajdonképpen nagyon nincs is baj, az egyedi motornak sikerül megteremtenie azt az autentikus hangulatot, ami az igazi csemegéjét jelenti a Vietcongnak. Legalábbis egészen addig így van ez, míg nem megyünk egy-egy tárgyhoz túl közel, ugyanis ekkor már korántsem mutat annyira szép képet a játék. A grafika leggyengébb részének talán a karaktereket lehet nevezni. Ez az amúgy is legtöbb problémát okozó rész itt sem lett teljesen tökéletes. Bár az animáció, a szájmozgás és az ide-oda cikázó szemek életszerűen hatnak, a modellek meglehetősen kockás mivolta elég kiábrándítóan hat,

csakúgy mint a teljesen azonos fák. A játék sebessége Radeon 9800 pro-val reccenéstelen volt, azonban néhány helyen egyszerűen szaggatott a játék, ami valószínűleg programozási hibából adódott. A grafika finomításának beállításait sem vitték túlzásba, ami a gyengébb VGA-k esetében pedig rendkívüli fontossággal bír. Szerencsére a hangok tekintetében sokkal jobb kilátásokkal rendelkezik a program. A zenei aláfestés igazán jóra sikerült, ami nem is csoda, hiszen a '60-as évek rockzenéiből válogattak a szerkesztők. Ezzel sikerült elérniük, hogy a játék hangulatát alapvetően befolyásolják az eddigi mozis élményeink. A környezetet meglehetősen jól sikerült hangokkal teliteniük, ami másképp nem is működne, mivel egy dzsungelben rohangálunk, és ott pedig csak nagyon ritkán van síri csend. A fegyverek hangjai jól teljesítenek, ám kimagaslónak nehezen lehetne nevezni. Természetesen ezen a téren sem történtek nagyobb változások. Az már más kérdés, hogy az USB-s hangkártyámmal nem volt hajlandó teljes mértékben együttműködni a játék, illetve csak egyes hangokat volt hajlandó megszólaltatni.

Amint azt már sejteni lehetett, a Vietcong: Fist Alpha pontosan az a kiegészítő, melyet az ember teljesen felemás érzéssel vesz a kezébe. Egyrészről örül annak, hogy egy igazán egyedi játékhoz újabb izgalmakat kapunk, másrészről szomorúan konstatálja, hogy a brnoi Pterodon csapat csak nagyon kis erőfeszítéseket tett annak érdekében, hogy a Vietcong továbbfejlődjön, és még valószínűbb, hogy a szerkesztőbrigád már egy újabb játékon dolgozik. Ami azonban még szomorúbb, hogy az alap Vietcong játék bosszantó hibái ugyanúgy benne maradtak a játékban, és ugyanúgy bosszantják a játékba belefeledkezni akaró játékosokat. Talán mindezek összesen vezettek ahhoz, hogy a Fist Alpha az „olcsó" kategóriában jelentkezik, azaz a kiadó Gathering is nagyon jól tudta, és most már mi is tudjuk, hogy ez a kiegészítő csupán még egy bőr lenyúzása ugyanarról a témáról, és inkább arról szól, hogyan keressünk pénzt a lehető legkisebb befektetéssel. Ezért, és csakis ezért volt számomra csalódás a játék, hiszen egy kis plusz munkával, egy jól kijavított és a kornak jobban megfelelő kiegészítőt hozhattak volna össze. Mivel nem ez történt, ezért a Fist Alpha elsősorban a Vietcong híveknek fog csak felhőtlen szórakozást nyújtani.

Ch00ler

`NAM 1965-75

- **1966:** Tovább folynak a bombázások, a szárazföldi erők létszáma eléri a 385000-et.
- **1967:** New York-ban 100000-en tűntetnek a háború ellen, közben az USA Hanoit bombázza.
- **1968:** Az ellenérzés tovább nő a háborúval szemben, Párizsban béketárgyalások kezdődnek.
- **1969:** Nixon az új elnök, az év közepére félmillió katona állomásozik Vietnámban, a lakosság nyomására az év végére egy teljes hadosztályt kivonnak a területről.
- **1970:** Az amerikaiak elfoglalják Kambodzsát, ahol 10000 katonát ölnek meg.
- **1971:** A tűntetések tovább folytatódnak az USA-ban, Nixon bejelenti, hogy amerikai erők nem támadnak, csak védekeznek.
- **1972:** Igazi fordulópont a háborúban, az USA megkezdi katonái kivonását.
- **1973:** Nixon befejezettnek tekinti a háborút, Párizsban aláírják a békeszerződéseket.
- **1974:** A Kongresszus csökkenti Dél-Vietnám támogatását, az északiak előretörnek.
- **1975:** A déli területek folyamatosan esnek el, Hanoi április 30-án elesik, az északiak győznek, a háború véget ér.

MINIMUM CONFIG: PIII 700 Mhz, 256 MB Ram, 32 MB DirectX 8.1 VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért maradtak meg az alapjáték hibái egy év múltán is?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Call of Duty - 96% | Line of Sight: Vietnam - 82%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 10 óra

- \+ Autentikus zene
- \+ Jó küldetések
- \+ Olcsó
- − Elavult grafika
- − VC bugok

82%

STRATÉGIA

A stratégiai színtér kezd magához térni hosszú téli álma után. December közepétől február elejéig nem jelent meg egy program sem, és a bejelentések is várattak magukra. Ám ahogy közeledik a tavasz, lassan beindult a gépezet, végre elkezdtek szivárogni a tesztelhető anyagok, és a hírek olvasása közben is csak kapkodtuk a fejünket a sok új cím hallatán. A kalandjátékokhoz hasonlóan rengeteg olyan programra számíthatunk a jövőben, ahol a stratégiai elemeket más stílussal keverve valami újat próbálnak létrehozni.

TARTALOM

41 | CODENAME: PANZERS
Újabb hazai fejlesztésű programot sikerült szemügyre vennünk, ugyanis bebocsáttatást nyertünk a Stormregion főhadiszállására. Már több számunkban írtunk a Panzers-ről, de végre saját szemünkkel láthattuk, hogy hol tart a fejlesztés.

44 | TORTUGA: PIRATES OF THE NEW WORLD - 81%
A karibi térségről manapság pompás szállodák, meseszép koktélok és lengén öltözött félvér nőszemélyek juthatnak eszünkbe, ám pár évszázaddal ezelőtt, az Új világ felfedezésének hajnalán azonban még merőben más dolgokra gondoltak a szigetvilág kapcsán: hódítások, harcok, kincsek, és természetesen a vizek vérszomjas urai a kalózok!

45 | RAILROAD PIONEERS - 76%
A játék során a feladatunk az 1800-as évek Amerikájában megalakítani majd gazdaságosan üzemeltetni egy vasúttársaságot. Akik arra gondolnak, hogy a Railroad Pioneers szimplán egy Tycoon klón, azoknak meglepetést okoz majd a program, ugyanis a fejlesztők az eredeti receptet megspékelték egy-két izgalmas újítással...

46 | CHICAGO 1930 - 89%
A bűnözés nem új keletű téma, hiszen már a játékkorszak kezdetén megjelentek a maffiózó, illetve zsaru aspektusból közelítő témák. Sőt, attól sem eshetünk különösebben hasra, ha egy játék azt ígéri, hogy a két ellentétes érdekű oldal között mi magunk választhatunk, és akár mindkettőt végigjátszhatjuk. A Chicago 1930 azonban ettől is többet ígér: mindezt valós idejű stratégiában!

50 | ANTANT - 80%
Az Antant abba a korba kalauzol el minket, amikor már megjelent a hadviselésben a technika, de még óriási jelentősége volt a gyalogságnak és a katonai stratégiának.

52 | AFRIKA KORPS VS DESERT RATS - 90%
Előző számunkban már írtunk a játékról, de azóta megérkezett a játék teljes verziója, és nagyon kíváncsiak voltunk, hogy a lenyűgöző bemutató után milyenre sikerült a végeredmény.

41 **CODENAME: PANZERS**
Már többször is írtunk a programról lapunk hasábjain, most sikerült bejutnunk a Stormregion főhadiszállására, ahol megnéztük, hol tart a játék fejlesztése.

ELŐREJELZÉS

Lords of the Realm III	2004/03	Vivendi
Battle Mages	2004/03	GMX Media
Spartan	2004/03	Just Play
Cold War Conflicts	2004/03	GMX Media
Desert Rats VS Afrika Korps	2004/03	Monte Cristo
Singles	2004/04	Deep Silver
Transport Giant	2004/04	JoWood
Anno 1503: TMP	2004/05	Electronic Arts
Ground Control 2: Op. Exodus	2004/06	Vivendi
Blitzkrieg: Burning Horizon	2004/04	CDV

TOPLISTA

1. C&C Generals	Electronic Arts
2. Age of Mythology	Microsoft
3. Sim City 4	Electronic Arts
4. Warcraft III	Vivendi
5. Praetorians	Eidos
6. Haegemonia	Wanadoo
7. Afrika Korps VS Desert Rats	Monte Cristo
8. Warcraft III: Frozen Throne	Vivendi
9. Platoon	Digital Reality
10. Spellforce: The Order of Dawn	JoWood

STORMREGION
CDV
WWW.STORMREGION.COM
2004. II. NEGYEDÉV

CODENAME: PANZERS

EXKLUZÍV

Mond valamit az a név, hogy S.W.I.N.E? Ha nem, akkor tessék gyorsan elszaladni a helyi szoftverboltba és beszerezni egy példányt ebből az egyedi, kinézetre humoros, ám belül meglepően komoly RTS-ből. A nyulak és disznók csatája annó komoly kihívást jelentett azok számára, akik úgy döntöttek, hogy nekiülnek a programnak. Az eltelt időszak alatt a fejlesztő Stormregion háza táján viszonylag nagy csend uralkodott, bár azt lehetett tudni, hogy készül valamilyen „tankos" játék. A fiúk tényleg nem tétlenkedtek, és örömmel jelenthetem, hogy nagy dobásra készülnek, ami nem más, mint a Panzers.

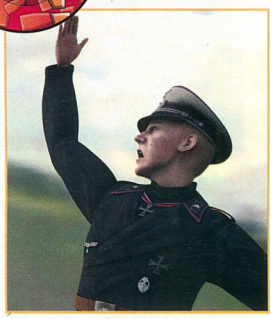
Mindenekelőtt ezúton szeretném köszönetünket tolmácsolni a csapatnak, hogy a szoftver befejezése előtti nagy hajrában szántak ránk egy kis időt, és megmutatták mi is készül a boszorkánykonyhában. A következő oldalakon olvashatjátok azokat az információ-morzsákat, melyeket sikerült felcsipegetni a hazánk nevét öregbítő csapat főhadiszállásán.

A német illetőségű kiadó, a CDV neve bizonyára nem ismeretlen egyetlen „fotelgenerális" számára sem. Ha csak az általuk szponzorált stratégiai játékokat nézzük, olyanokat találunk, mint Sudden Strike, Blitzkrieg, amelyek neve - minden hibájuk ellenére - örökre összeforrt a második világháború idején játszódó RTS-ek kategóriájával. A Panzers folytatja a hagyományt, mivel egy, a nagy világégés időszakában játszódó stratégiai program. Bár még jelentős munkálatok vannak hátra az elkövetkezendő 3-4 hónapban, a bemutató során már látszott, hogy minden jel szerint újabb etalont avathatunk majd.

A játék során három oldal szemszögéből követhetjük végig az eseményeket. A világháború korai éveit német mundérba öltözve élhetjük át, majd a szovjet seregeket vezényelve megtapasztalhatjuk a sztálingrádi fordulatot, és az utat egészen a győzelemig. Végül szövetségesként a normandiai partraszállástól (illetve az azt előkészítő bevetésektől) kezdve Berlin kapujáig nyomulhatunk majd. Számokban előadva 12+10+8 folyamatosan nehezedő küldetéssel fogunk találkozni, amelyet a standardnak számító három nehézségi fokozat bármelyikén végignyomhatunk.

Bár szórakoztatásra szánt játékról van szó, a készítés során a srácok igyekeztek a realitásokat és a valós történelmi eseményeket a lehető legjobban megközelítve megírni a programot. Erre jó példa, hogy fél szemmel az egyik szobában tetemes mennyiségű, a témával foglalkozó szakkönyvet véltem felfedezni. De milyen területeken fog megmutatkozni ez a realizmus?

Mindenekelőtt a játék szabályrendszerében, amely igyekszik lemodellezni az egyes harceszközök közti különbségeket. A címszereplő tankok páncélzatának vastagsága valamint az általuk bevitt sebzés (ami itt közelítőleg az adott fegyver űrmeretével lesz arányos) korhű - a dolog úgy néz ki, hogy a páncélzat értéke levonódik a rongálódásból, így szélsőséges esetben maximum csak jelképes sérülést lehet okozni egy járműnek. Hogy ne legyen azért ilyen egyszerű, egy-két furfang is bekerült. A páncélzat folyamatosan amortizálódik (természetesen megfelelő járművek birtokában javítható), ráadásul a játékban többféle sebzéstípus is létezik: a közönséges géppuska vagy karabély lövedék (bullet) mellett egyes egységek páncéltörő (AP) vagy éppen a könnyű, gyengén védett célpontok ellen hatásos nagy robbanóerejű (HE) munícióit használnak, amelyek megfelelő célpontok esetében bónuszt jelentenek, így a jó öreg kő-papír-olló effektus is megjelenik. A lőszerkészlet egyébként korlátozott, ez újabb taktikai elemet hoz a játékba. Van még egy negyedik sebzéstípus, ez a tűz. A kihagyhatatlan lángszórós alakulatok hatása igazán szívmelengető: még a legvédettebb páncélosból is ki lehet kergetni a benn kuksoló ellenséget, és ezután ha sikerül megszereznünk a magára hagyott járművet, akkor a továbbiakban felhasználhatjuk azt céljainkra. Üröm az örömben, hogy bár egységeinket küldetésről-küldetésre magunkkal vihetjük - sőt, a begyűjthető presztízspontokért még továbbiakat is vásárolhatunk, a fáradságos munkával összeharácsolt ellenséges járműveket jelenleg a program egy baráti vállvere-



Siessünk fiúk, mindjárt vége a háborúnak, és még csak két lovagkeresztem van!

Akiket a teherautó füstje megcsapott...

REÁLIS DE SZÓRAKOZTATÓ

Ha egy játék nem a jövőben vagy egy képzeletbeli világban játszódik, akkor a játékos közösség szőrszálhasogatóbb része sokszor felhozza egy program kapcsán, hogy „nem jó, mert nem reális". Bizonyos, hogy a Panzers esetében is vannak olyan elemek, amelyek nem teljesen valósághűek. Vegyük például a tankok lőtávolságát: bár a valóságban ez több 100 vagy akár több 1000 méterre is rúgott, itt az egy képernyőnyi lőtávolság csak néhányszor 10 métert jelent. Azonban vegyük figyelembe: bár lehetséges lenne ilyenre is megcsinálni a programot, ez gyakorlatilag tönkretenné a játékélményt, hiszen másból sem állna egy játék, mint hogy a küldetés elején rommá lőnék egymást a 10 vagy akár 100 képernyőnyi távolságban lévő egységek anélkül, hogy érdemben be lehetne avatkozni a játékba. Így többnyire nem a fejlesztők tudatlansága vagy hozzá nem értése miatt vannak eltérések a valóságtól, hanem szándékosan. Azért, hogy a játék élvezhető legyen.

getés után lenyúlja a seregünktől. Gyaníthatóan emögött játéktechnikai okok vannak, hiszen nehezebb belőni a pályákat, amikor játékos túl sok extra egységet szerezhet, de úgy gondolom, mindenképpen sokat dobna a játékmeneten, ha ezt még korrigálni lehetne.

A pályák közötti seregmenedzsment ettől függetlenül tartogat meglepetéseket. Számomra a legszimpatikusabb a gyalogos egységek folyamatos fejleszthetősége. Némi pesztízs „feláldozása" árán bakáinkat többféle kiegészítővel láthatjuk el: távcső, gumicsónak, robbanótöltet, gránát, akna, sőt, tankok ellen igen hatékony Molotov-koktél is található a menüben. Ezek a tárgyak a tankok csatájában általában gyalogos esetben felderítésre - használható bakákból félelmetes tankelhárító harcost faragnak. Külön öröm, hogy a legtöbb járműnek és ágyúnak van egy minimális lőtávolsága, amelynél közelebb nem képesek tüzelni. Ez tovább javítja a gyalogság használhatóságát - ehhez még hozzájön, hogy nem egyes embereket, hanem néhány főből álló szakaszokat irányítunk (burkolt üzenet a fejlesztés felé: a katonák muszáj, hogy annyira akarjanak rétest kapni estére?). A felderítés kapcsán kiemelném, hogy embereinknek hallása is van, így mondjuk az épület túloldaláról jövő zaja alapján képesek felderíteni az ellenség jelenlétét, sőt, a tapasztaltabbak az egységek kategóriáját vagy típusát is meg tudják határozni.

Ha már szóba került: embereink a harcok során folyamatosan gyűjtik a tapasztalati pontokat és megfelelő mennyiséget összegyűjtve automatikusan szintet (a játékban ebből öt van) is lépnek. Érdekes - és ha belegondolunk teljesen korrekt - újítás az, hogy a járművek nem fejlődnek. Mivel azonban mindegyikbe kezelőszemélyzet kell, azok szintje növeli tankjaink hatékonyságát. Bármely oldalon játszva hősök is tartanak velünk, akik amellett, hogy erősebbek az átlagnál, levelezésükkel vagy éppen naplóbejegyzéseikkel színesítik a játékban lévő háttértörténetet. Mert bizony kerettörténet is van ám kérem, amely egyrészről végighúzódik a teljes küldetéssorozaton, másrészről az egyes küldetésekhez is jó táptalajt ad, hogy ne laposodjon a játék holmi seek 'n' destroy agyatlansággá.

Egyébként jellemző a játékra, hogy egyidejűleg nem nagyon lesz a kezünk alatt 20-30 egységnél több, ami miatt talán elmarad a nagy csaták élvezete. Pedig lesz kurszki pálya is a játékban, ami ugyebár a történelem legnagyobb tankcsatájaként ismert. Kézenfekvő lehetne egyébként ezt a limitációt azzal indokolni, hogy a túl sok egység nagyon megterhelné a hardvert, de ezzel a Stormregion nem takarózhat. De nem ám!

A tesztgépben ugyanis - amin a játékot ki is próbálhattam - egy fél giga memóriával és Radeon 9000-es kártyával megtámogatott 1.8 gigás processzor ketyegett, és bár még az optimalizálás el sem kezdődött, a játék igen kellemes sebességgel futott, a remek vizuális effektek bekapcsolása esetén is. A hardverigény kapcsán két találó megjegyzést hadd idézzek. Az egyik az „inkább legyen gyors egy gépen, még ha esetleg emiatt nem is olyan szép" a másik pedig a „menjen jól egy tescós gépen is". Ezek alapján a várható minimum és ajánlott konfigurációk meghatározásához mindenki elfáradhat a fent említett intézménybe nézelődni...

A gyorsaság és folyamatos játékélmény nem ment a vizuális megjelenés kárára. A kellően erős gépet ugyanis a program olyan dolgokkal hálálja meg, mint a hóesés, köd vagy éppen a küldetések során a bizonyos határok között változó napszakok. Hozzá kell tenni, hogy ezek nem öncélú techdemók: hatásuk a játékmenetben is jelentkezik. Tekintetbe véve, hogy a játék európa különböző részein zajlik, sokféle terepti puson harcolhatunk. Hegyek között, völgyek között zajlanak a csaták, és bizonyos pályákon még a vonat is zakatolni fog, mert a körülöttünk lévő világ bizony él. Például általunk nem irányítható egységek gyakják egymást miközben a levegőben néhol bombázók hada szórja az áldást.

Hé, Kovács kartárs! Egy sarokkal elnéztük a rendezési tervet!

A háború a városokat sem kíméli: tüzérségünkkel ripityára lőhetjük, mondjuk Varsót, de az előzőleg már szétaprított Sztálingrád romjai közt is helyt kell állnunk - rettegjenek a tankok! Nagyon sokat dob a játékon, hogy ha a házakba behatolunk, a belső tér láthatóvá válik. Némely esetben akár tankjainkkal is hadakozhatunk gyárcsarnokokban, jó kis beltéri csetepatéban részt véve. Nem is nagyon emlékszem olyan programra, ahol volt már ehhez fogható (talán a Close Combatban fordult elő ilyesmi).

Persze akármilyen jól is néz ki egy program és lehet nagyon jól eltalált szabályrendszere, az egész csúnyán elcsúszhat, ha hiányzik a legfontosabb: a kihívást jelentő gépi intelligencia. A látogatás előtt feltett kérdéseim közt első helyen volt az, hogyan fog harcolni a gép. A nélkülözhetetlen scriptek mellett többféle AI is belekerül a játékba. Az egységszintű döntések mellett az igazán érdekes része a játéknak a csoportos AI. Az egészet úgy lehet elképzelni, hogy az ellenség kisebb kötelékekbe van rendezve, melyek képesek kommunikálni egymással. Némelyiknek lehetősége van arra, hogy magához rendeljen néhány mozgékony csapatot ott, ahol annak bevetése jól megszorongathat bennünket. Az ilyen jellegű döntések során a gép még azt is figyelembe veszi, hogy a felhasználni kívánt csapatrész vajon rendelkezik-e megfelelő fegyverzettel a harchoz. Bizonyos esetekben az is megtörténhet, hogy ennek hiányában az ellenség akár vissza is vonul egy biztonságosabb területre. Egy kisebb pályán valóban látszódtak az ilyen magas szintű döntésnek jelei, amikor a térkép széle felől próbáltam meg oldalba kapni az ellenséget, mert egységei az általam veszélyeztetett irányba csoportosultak, hogy feltartsanak. Persze a rendelkezésre álló röpke két órában nem tudtam egyértelmű bizonyítékokra szert tenni e témában, de a jelek biztatóak.

A rendelkezésre álló hely vége felé haladva még meg kell említeni a multiplayer lehetőségeket. Maximum 8 barát (vagy épp ellenség) szállhat be a ringbe a netes játékok során. A klasszikus deathmatch mellett még várhatóan két - egyelőre titokként kezelt - játékmód lesz, plusz a rendkívül érdekes kooperatív játék, amikor is egyidejűleg ketten nyomhatjuk végig az egyjátékos küldetéseket.

Mit is mondhatnék zárszóként? Személy szerint én nem várom a játék megjelenését... nem várom, mert valószínűleg mialatt majd ezzel a remek programmal múlatom az időt, el fogok feledkezni az olyan fontos dolgokról, mint evés, ivás, munka... Miben lesz más: Hatékony gyalogság, kevésbé kiszámítható AI, kooperatív játékmód.

SzabFer

MAGYAR VONATKOZÁSOK

Bár Magyarországot sem kímélte a nagy világégés, talán nincs is olyan program, amelyben a hazánkban történt események részesei lehetnénk. A Panzersben végre megtörik a jég: két küldetés is nálunk játszódik. Az egyikben Budapest felszabadítása ad hátteret az akciónak, míg a másodikban a Balaton környékén végrehajtott Tavaszi Ébredés hadművelet szolgáltatott történelmi alapot. Meglepetésként még echte magyar katonák és járművek is megjelennek a játékban.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Hatékony gyalogság, kevésbé kiszámítható AI, kooperatív játékmód

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Kidolgozott grafika
- Kooperatív mód
- Csapatszintű AI

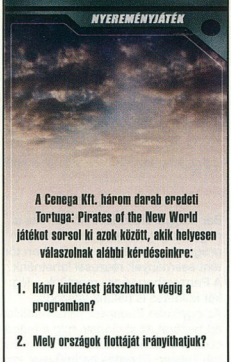
ASCARON
CENEGA
WWW.ASCARON.COM
6.990 FT

TORTUGA:
PIRATES OF THE NEW WORLD

A karibi térségről manapság pompás szállodák, meseszép koktélok és lengén öltözött félvér nőszemélyek juthatnak eszünkbe, pár évszázaddal ezelőtt, az Újvilág felfedezésének hajnalán azonban még merőben más dolgokra gondoltak a szigetvilág kapcsán: hódítások, harcok, kincsek és *kalózok!*

TORTUGA

NYEREMÉNYJÁTÉK

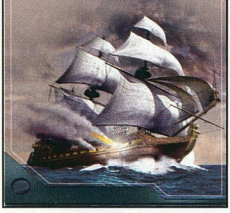


A Cenega Kft. három darab eredeti Tortuga: Pirates of the New World játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Hány küldetést játszhatunk végig a programban?**
2. **Mely országok flottáját irányíthatjuk?**
3. **Hol játszódik a program?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 20-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Tortuga játék
1325. Bp. Pf.:315



Senki ne gondolja, hogy kiegészítő lemezzel van dolgunk, hiszen a játék teljesen önálló alkotás és az elődhöz sincs szükség a futtatásához. A Tortuga azonban alapvetően erős „Deja vu"-érzésekkel halmozott el, ugyanis felépítését, kezelését, kivitelezését és grafikáját tekintve kísérteties a hasonlóság. Külön sztori nincs is a játékhoz, minden előzmény nélkül vághatunk bele a kalandokba, különböző nemzetek oldalán. Igaz, ez viszonylagos, hiszen bármikor a kezünkbe vehetjük sorsunkat, s ha megunjuk például, hogy a Spanyol Királysághoz tartozzunk, elegendő az első utunkba kerülő spanyol hajót üdvözlés gyanánt ágyútűzzel fogadni. Ebből automatikusan adódik az is, hogy nem kell tartoznunk senkihez sem, persze ha mindenkivel megromlik a viszony, akkor már tűzforró lesz a helyzet, valahol pedig azért mégiscsak ki kellene kötni olykor-olykor …

Apropó, kikötők. Bennük zajlik le minden, ami nem harc és utazás: a kereskedelem, a küldetések, ott szereltethetjük meg sérült hajó(i)nkat vagy éppen ott adhatjuk el az elfoglalt, harcban megszerzett lélekvesztőket is. A kereskedelem a piacokon zajlik, értelemszerűen amiből sok van, azt venni kell, amiből pedig kevés, azt eladni. No persze a helyzet ennyire nem egyszerű, nem árt jól kiismerni a különböző partszakaszok árszínvonalát, s az árak szélső értékei alapján már könnyű lesz megítélni, hogy mivel mennyire járhatunk majd jól a későbbiek során. Érdemes viszont túlzásokba nem esni, a puszta kereskedést ugyanis hetekig játszhatjuk, mégsem jutunk a játék végére. Alapvetően ugyanis a városok kormányzóitól kapott feladatok teljesítése a cél, azok elvégzése, illetve a harcok során szerzett tapasztalati pontjaink alapján történik előrelépés a rangunkban.

Az a tény, hogy a játékot a Port Royalhoz hasonlítottam, még önmagában nem kritika, hiszen az egyben jelenti a könnyű kezelhetőséget, játszhatóságot és az élvezetes játékmenetet is. A grafikát tekintve azonban már más a helyzet: itt több változást is elviseltünk volna, még akkor is, ha a csaták 3D-ben pompáznak, és jól lehet zoomolni is. Persze, ha most lelepleznénk minden ütőkártyát, akkor a Port Royal második része már kisebbet útne, ezt megértem. A játékban szereplő alapvető és bosszantó hibákat viszont már kevésbé, még szerencse, hogy nem sokat találtam.

A falra tudtam mászni például, amikor egy város közvetlen közelébe érek és rá kattintva a hajó nem képes magától kikötni, hanem mozog, ameddig még tud, majd megáll. Véletlenül sem jönne rá, hogy kerülnie kellene úgy kb. 1-2 milliméternyit, és magától kiköthetne… Szintén érdekes jelenség, hogy amikor már majdnem teljesen megsemmisítünk egy ellenséges hajót, az rögtön el kezd menekülni, s persze ő a gyorsabb, így nem lehet utolérni az ütközet nézetben. De ahogy visszaváltunk a hagyományos térkép-nézet, azon újra képesek leszünk utolérni a hajót, s újra bejön a közeli csata-nézet, ahol az ismét egyből menekül, s persze megint ő lesz a gyorsabb… Még akad egy-két hasonló érdekesség, de aggodalomra semmi ok: a Tortuga kifejezetten élvezetesre sikerült, és képes hosszú-hosszú időkre kihozni belőlünk a karibtengeri kalózt.

Doki

MINIMUM CONFIG: PII 450, 64 MB RAM, 16 MB D3D VGA, 4xCD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem rossz, de ennyire ráértek a két rész között?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Port Royal - 85%

Pirates - 96%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

14-16 ÓRA

+ hangulat
+ hosszú játékmenet
+ gépigény
+ „Port Royal mission" kinézet
- bosszantó hibák

81%

JOWOOD
KRITZELKRATZ 3000
WWW.RAILROAD-PIONEER.DE
AZ ÁRA NEM ISMERT

RAILROAD PIONEER

Az igazat megvallva a Jowood játékaival kapcsolatban többnyire az „átlagos" jelző jut eszembe. A Railroad Pioneernek már a címe is sejteti, miről fog szólni, és tekintetbe véve, hogy a Railroad Tycoon sorozat egyértelműen uralja a témát, kíváncsi voltam, vajon a német fejlesztők tudtak-e valami olyasmit összerakni, ami életképes a mai játékpiacon.

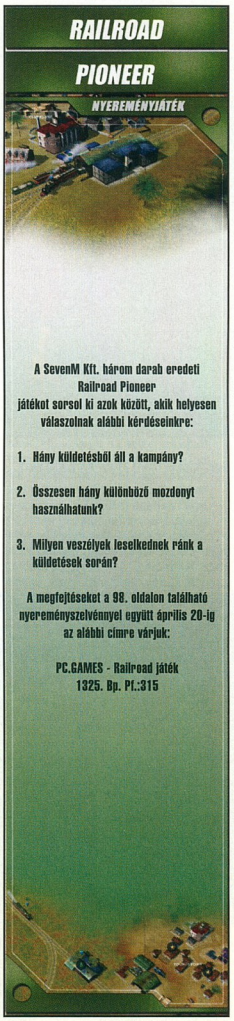
A tálalást nézve a játék tényleg átlagos: bár 3D-ben pompázik, és ennek megfelelően el sem indul gyorsítókártya nélkül, nem túlságosan szemet gyönyörködtető. Azt azért nem mondanám, hogy ronda, mert végül is a funkcióját betölti, de ez nem az a program, ahol a kinézet egyből rabul ejti az embert. Valahogy az egész kissé elnagyolt, amikor pedig két vonat egymáson keresztülgázol, az kimondottan rusnya. A hangeffektekben sincs semmi különös, a gőzösök dohogásának monotonságát szolid aláfestő zene teszi elviselhetőbbé. Cserébe viszont a hardverigény nem túl magas, így egy gyengébb gépen is lehet játszani vele.

Az alapkoncepció lerágott csont - feladatunk az 1800-as évek Amerikájában megalakítani majd gazdaságosan üzemeltetni egy vasúttársaságot. Ehhez semmi mást nem kell tenni, mint a városok és nyersanyagtelepek között lerakjuk a síneket, majd kellő díjazás fejében a nyersanyagokat, készítményeket és nem utolsósorban az utazni kívánó embereket eljuttatjuk egyik helyről a másikra. Tevékenységünk következményeként a városok és ipartelepek fejlődésnek indulnak, egyre több szállítási lehetőség adódik, és szép lassan el kezd csordogálni a pénz. Aki játszott már a Tycoon-sorozat valamelyik részével, az a játéknak ebben a részében semmilyen újdonságot nem fog találni.

A készítők nyilván érezték, ez így, önmagában kevés. Ezért az egészet megspékelték egy kis fejlesztéssel - lényegében a játékban szereplő összes dologgal (mozdonyok és vagonok, települések, gyárak, felfedezők) kapcsolatban lehetőségünk van egy kis upgrade-re. Némelyikért „csak" pénzt kell fizetnünk, mások esetében maga a fejlesztés ingyenes, de cserébe előtte teljesítenünk kell valamilyen feladatot. A mozdonyok esetében még némi RPG jelleg is megfigyelhető... Ha a gőzös valamilyen különleges dolgot vitt véghez (leszállította az első fuvart egy városba, futott néhány ezer mérföldet, esetleg termelt már egy csomó profitot) akkor javíthatunk sebességén, vonóerején vagy éppen fenntartási költségeit csökkenthetjük. Hab a tortán, hogy az egyjátékos kampányban kedvenc füstöseinket át is vihetjük a küldetések között. Itt egyébként a történet során folyamatosan haladunk a keleti parttól nyugatra, miközben meg kell küzdenünk a vad vidék veszélyeivel (indiánok, vadállatok, fosztogató bandák). Ehhez különféle foglalkozású embereket kell felbérelnünk, de rájuk azért is szükség van, mert a térkép nagyrészt felfedezetlen, így nem kevés összeget és időt kell rááldoznunk arra, hogy egyáltalán megtaláljuk a városokat és bányákat.

Végeredményben könnyű kezelhetősége és jó ötletei miatt az RP bejöhet azoknak, akik most ismerkednek az ilyen jellegű játékokkal, és ha valaki felhőtlen és könnyed szórakozást keresve ül le a gép elé, annak is érdemes legalább egyszer kipróbálnia.

Szabfer



A SevenM Kft. három darab eredeti Railroad Pioneer játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Hány küldetésből áll a kampány?**
2. **Összesen hány különböző mozdonyt használhatunk?**
3. **Milyen veszélyek leselkednek ránk a küldetések során?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 20-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Railroad játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: P4 1.2 GHz; 256MB RAM; 3D kártya 64MB RAM
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mit gondoltak, labdába fog rúgni a Railroad Tycoon mellett?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Railroad Tycoon 3 - 90% | Trains and Trucks Tycoon - 80%

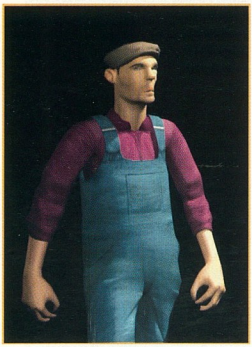
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **20 ÓRA**

- \+ Könnyű kezelhetőség
- \+ Jó ötletek sokasága
- \+ Fejlesztés lehetősége
- \+ Van jobb a kategóriában
- \- Elnagyolt grafika

76%

SPELLBOUND
WANADOO
WWW.SPELLBOUND.DE
AZ ÁRA NEM ISMERT

CHICAGO 1930

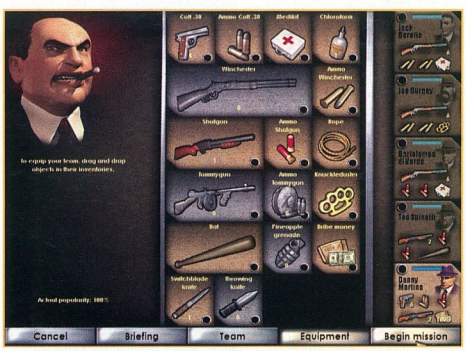


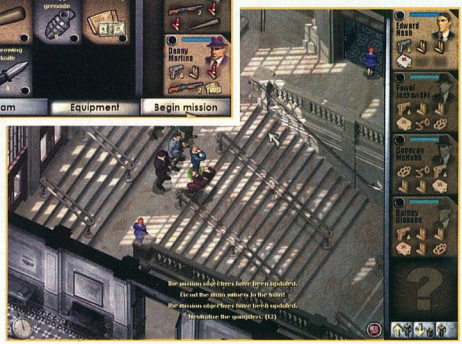
Igazságos Izom Tibor akcióba lép!

Ha a bűnözés kialakulásának kezdetét akarnánk kutatni, akkor anynyira mélyre kellene ásnunk, hogy közben elvesznénk a részletekben. Az 1930-as évek elejét vizsgálva azonban megállapíthatjuk, hogy ugyan messze nem ott kezdődött, de igencsak dobott rajta...

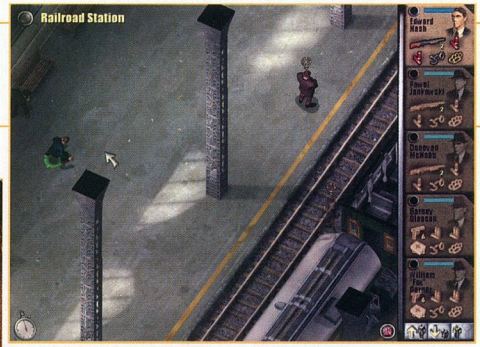
A bűnözés nem új keletű téma, hiszen már a játékkorszak kezdetén megjelentek a maffiózó, illetve zsaru aspektusból közelítő témák. Sőt, attól sem eshetünk különösebben hasra, ha egy játék azt ígéri, hogy a két ellentétes érdekű oldal között mi magunk választhatunk, és akár mindkettőt végigjátszhatjuk. A Chicago 1930 azonban ettől is többet ígér: mindezt valós idejű stratégiában! A készítőktől nem új az RTS-műfaj, hiszen a nagysikerű és remek hangulatú Desperadóval már bizonyították, hogy van némi közük a programozáshoz. Természetesen az előbb említett játék sikere is jó hatással volt legújabb alkotásukra, hiszen az alapok gyakorlatilag egyeznek. Sőt, a helyszín tekintetében sem nagy a különbség, mindössze a kor és a történet az, amely jó okot adott az elkészítésre.

A név beszédes: egyszerre elárulja a kort és az időt, s a történelemben egy picit is jártas játékosok máris tudják, hogy mily sötét időszakba látogatunk el. A gazdasági világválság következtében az addig is jelenlévő problémák még tovább mélyültek, a bűnözés a virágkorát élte. A megszokott bűnjelenségek mellett az alkoholcsempészet lépett elő, mint fő tevékenységi kör. Itt jövünk mi a képbe és dönthetünk: vagy megpróbáljuk Chicagót megtisztítani a különböző rosszhírű és brutális bűnbandáktól, hogy a mi - hasonlóan maffiózó - főnökünké legyen a város, vagy pedig a törvény oldalára állva szembenézünk valamennyi veszéllyel. Előbbi sztori 1928-ban, utóbbi 1930-ban kezdődik, s mindkét esetben három nehézségi szint közül választhatunk. A maffia oldaláról szemlélve a dolgokat a célunk az, hogy a New Yorkból nemsokára megérkező maffiavezérnek egy kész, letisztított terepet teremtsünk, ám ehhez fel kell számolnunk a különböző, meglehetősen erős bandákat. Ezt úgy tudjuk elérni, hogy a város kerületeiben lépésről lépésre haladunk, s azokban egy-egy létesítményen belül kerülünk heves szó - és golyóváltásba a konkurenciával. Ha úgy érezzük, hogy nekünk a rend őreit kell játszanunk, akkor a helyzet úgy fog festeni, hogy meg kell tisztítani a várost az egyre jobban eldurvuló, egyre kapzsibb és kegyetlenebb maffiacsoportoktól, amely szintén lépésről-lépésre történik, az előbb leírt módon. A sztori tehát értelemszerűen különbözik, de a játék felépítése mindkét vonalon ugyanaz. Az első pályán csak saját magunkra számíthatunk, bár ez amolyan gyakorló pályának is felfogható, melyen elsajátíthatjuk az alapvető irányítást. A többi pályán már nem egy embert, hanem egy csapatot kell irányítani, mely csapatokba mi választjuk a nekünk leginkább tetsző emberkéket. Négy, majd később öt fős lesz a csapat, melynek minden tagját mi magunk mozgatjuk majd, sőt, a pályák előtt mi magunk látjuk el őket felszereléssel is. Mondanom sem kell, hogy főhősünk életére mindkét oldal esetében úgy kell vigyáznunk, mint szemünk fényére, ha ugyanis eltávozik az élők sorából, akkor a load game felirat után kell majd keresgélnünk. Fegyverek tekintetében szinte nincs különbség a két oldal között, bár rendőri privilégium a bilincs. A választást az adott emberről lenyíló jellemzés és értékelés segítheti, s célszerű tulajdonságaik függvényében ellátni őket a kellő tárgyakkal (olyan is akad, aki pocsékul lő, viszont kiváló a közelharcban, neki teljesen felesleges winchestert a kezébe adni, ellenben a baseballütővel kifejezetten hatékony lehet). A repertoárban szereplő tárgyak mindegyike korhű, ráadásul a két oldal erőviszonyai igen jól kiegyenlítettek. Tudni kell azonban, hogy a fegyverarzenál sem egyből nyílik meg előttünk, hanem folyamatosan, az egyes pályák - küldetések - teljesítésével lesz majd módunk az újabb tárgyak, fegyverek osztogatására.





Mitől is vérbeli taktikai játék a Chicago 1930? Gyakorlatilag minden-



Hogy mondta a fekete bőrszerkós csaj? Kövessem a fehér nyilat?

ki úgy képzelje el, mind például a Commandos-t. Itt is lopakodni, araszolgatni, guggolni kell - pontosabban: célszerű ezeket tenni -, itt sem illik leütött vagy hatástalanított embereket szem előtt hagyni, ellenben át is kutathatjuk őket, elvehetjük a náluk lévő tárgyakat. Láthatjuk a közelünkben lévő alak ábrázatát, kedélyállapotát, amelyből következtetni tudunk arra, hogy lát-e már minket, mennyire nyugodt, stb. Sokszor a vesztébe rohan az, aki gyorsan és a legegyszerűbb módon próbálja meg a szintek teljesítését, ahelyett, hogy először lassan, apránként felkutatná a térképet, s a meglévő információkból próbálna valamilyen cselhez folyamodni. Érdemes mindig beszélni mindenkivel, aki csak információval szolgálhat nekünk, s a kulcsok megszerzése is fontos feladat. Sajnos a lopakodás megvalósításában azt hiányoltam, amit a Commandos-okban megszokhattunk, azaz láthattuk az ellenfél látókörét. Jelen esetben ez hiányzik, csak megérzésekre hagyatkozhatunk: kússzunk, s ha háttal ál a pofa, akkor valószínű, hogy nem látott még meg … Ha azonban a kedélyállapotjelző már pirosra vált, akkor az ellent mindjárt elönti a düh, az pedig azt jelenti, hogy hamarosan jól ellátja a bajunk.

A játék hangulata kiváló, s ezt nemcsak az ötletes küldetéseknek, pályáknak, hanem a remek grafikának is köszönheti. A térképek még azon része is rendkívül alaposan kidolgozott, amely jó esetben nem is kellene, hogy látszódjon a játék folyamán, hacsak nem csalunk arra valakit szándékosan. Aprólékos, igényes és élethű minden tárgy, jármű, épület - ez utóbbiak kívül és belül egyaránt. Az ember sokszor már csak azért is el-elbarangol, hogy a lehető legtöbbet lássa a pályából, noha arra nem lenne konkrét dolga. A hangok is ütik a mércét, csakúgy, mint a videofilmek. Az irányítás terén viszont ennyire nem lehetek elégedett, a tárgyak felvétele, az ellenfelek átkutatása és a parancsok kiadása hosszas megszokást igényelt. Az viszont dicsérendő, hogy az egyes pályák egymás után fokozatosan nehezednek, így van idő belerázódni a harcokba, s a kezdeti pofonok után már a tűzpárbajok sem jelentenek nagy gondot. S ha már negatívumokról esett szó, akkor itt említeném meg azt a szívfájdalmam is, miszerint sokszor nincs alternatíva. Sok pálya, sok hely úgy van megszerkesztve, hogy mindenképpen meg kell tegyek valamit, vagy egy bizonyos útvonal a bejárható, s így a játékos nem érezheti annyira az irányítás vagy a cselekvés szabadságát. Ugyancsak örültem volna annak is, ha a nézőpontokat tudom változtatni, vagy ha közelítés-távolítás funkció is bekerült volna.

Természetesen minden apróbb bosszúság ellenére megállapíthatjuk, hogy a Chicago 1930 egy nagyon komoly alkotás. Remek hangulattal, kimagasló grafikával és élvezetes, pergő játékmenettel rendelkezik, amelyben mindkét oldal végigjátszása sok-sok élvezetet nyújt. Képes megelevéníteni a 30-as évek Chicagóját, amelyben az ember mindkét oldalon azt érezheti, hogy valóban része a történelemnek. Minden stratégiakedvelőnek csak ajánlani tudom!

Doki

TIPPEK

Ritka eset, de ha egy az egy ellen vagyunk, akkor ne hezitáljunk: egyből adjuk ki a támadás parancsot a legodaillőbb fegyverrel. Ha nem úgy érkezünk oda, hogy ki van adva a parancs, akkor úgy indul a dolog, hogy kapunk egy nagy maflást, amitől kedvezőtlen esetben még össze is eshetünk. Ha viszont mi adjuk az elsőt, akkor már nagy baj nem történhet. Ha pedig többen vannak, akkor jó tudni, hogy működik a csalogatás, legalábbis a legtöbb esetben egy gyorsan be, illetve kirohanó alakot követni kezdenek. Ilyenkor célszerű a következőknek meglepetést okozni, azaz a többi emberünkkel várni rájuk falak mellett vagy kanyarok után, a lényeg a meglepetés ereje!

MINIMUM CONFIG: PII 300, 64 MB RAM, 8 MB VGA, 4xCD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet forgatni és zoomolni?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, **Trainer**, Patch

LAN/INTERNET

Commandos - 94%

Desperados - 84%

NEHÉZSÉGI SZINT:

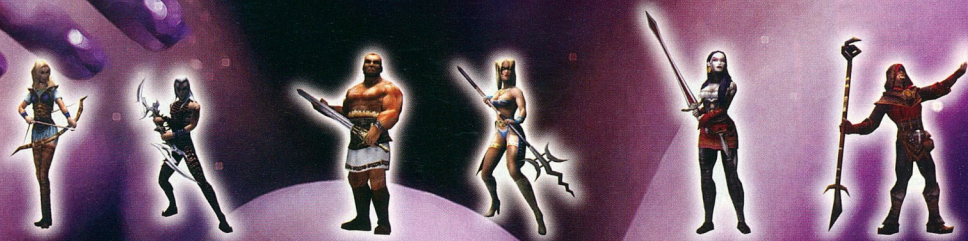
REALIZMUS:

20-24 ÓRA

- szép és alapos grafika
- 3 nehézségi szint
- hangulat
- alacsony gépigény
- pár apróság

89%

A gonosz elszabadult!
Csak a kiválasztott
képes megfékezni!



SACRED

SHADDAR DÉMONA

- Lenyűgöző történet több mint 30 küldetéssel és további 200 kisebb feladattal
- A játék világának több mint 70%-a a kezdetektől felfedezhető, míg a maradék 30% a kalandok előrehaladtával nyílik meg előttünk

- 16 különböző domborzat (erdő, sivatag, hegyek, stb.)
- Hat különböző játszható karakter, amelyek a harci stílusukban, a speciális tulajdonságaikban és a mágikus képességeikben is eltérőek
- A Seraphim és a Vámpír két, eddig még soha nem használt, karakter, amelyek egy teljesen újfajta élményt nyújtanak az RPG rajongóknak

- Lovas harcmodor – a hősök harcolhatnak és varázsolhatnak is lóháton, ami szintén újítás az RPG világában
- A harci és a mágikus képességek egyszerű kombinációjával létrehozhatunk „Speciális mozdulatok”-at

- A fegyverkovács a különböző ékkövek, gyűrűk és egyéb különleges eszközök segítségével erősebb fegyvereket és páncélokat tud készíteni, melyek a későbbiek folyamán újra különválaszthatóak
- Mentsd el a karaktered! A játék magasabb szinten történő újrakezdésekor lehetőség nyílik a korábban használt karakterünket minden felszerelésével és tapasztalatával együtt újra kiválasztani

- Multiplayer lehetőség Interneten, vagy LAN-on keresztül akár 16 játékossal egyidőben

ASCARON

CENEGA
www.cenega.hu

PC CD

NVIDIA

ANTANT:
AZ I. VILÁGHÁBORÚ CSATÁI

Az RTS-ek világának talán az egyik legnépszerűbb témája az a kor, amikor már megjelent a hadviselésben a technika, de még óriási jelentősége volt a gyalogságnak és a katonai stratégiának. A CENEGA Hungary Kft.-nek köszönhetően ezúttal teljesen magyar nyelven kommunikál velünk a Lesta Studio műhelyéből kikerült RTS, amellyel az I. Világháború csatáit játszhatjuk újra.

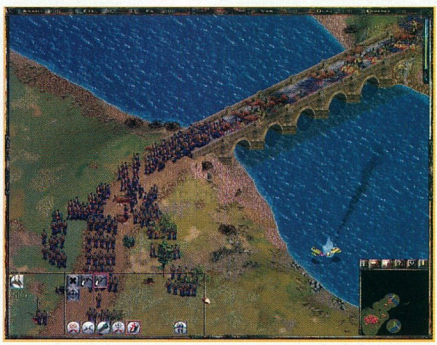
Az ifjú Anakin Skywalker megvette élete első fémkalapját.

TIPPEK

- Az elején nyugodtan bekapcsolhatod a tanácsadókat, nyugodtan gyártsa a katonákat, amíg te az első lovassal felderíted a környéket.
- Amíg nem érzed magad elég erősnek, ne közelítsd meg az ellenséget, mert azonnal elkezdenek támadni.
- Ne bízz vakon a tanácsadókban, mert nem mindig a megfelelő csapatokat gyártják.
- Soha ne hagyd védtelenül a városod, főleg ne légvédelem nélkül, mert néhány bombázóval és némi tüzérséggel alaposan le tud alázni az ellenség.
- A harckocsikat tartsd mozgásban, mert a gyalogsági fegyverek ellen ugyan tökéletesen védettek, de a tüzérek csúnyán el tudnak bánni velük.
- Néhány vadásszal alaposan összsze tudod zavarni a feléd menetelő ellenséges hadoszlopokat, de vigyázz, mert ez rád is igaz.
- Ne feledkezz meg a piacról. Szinte minden pályán szükség lesz nyersanyagcserére, mert mindig abból van a legkevesebb, amiből a legtöbb kell.
- A külső területeken lévő bányákat ne hagy védelem nélkül, mert könnyen nyersanyag-utánpótlás nélkül maradhatsz.

Mióta megjelentek a PC-ken a stratégiai játékok, ezen belül is a valós időben zajló csatározások, az ezt a fajta játékot kedvelők legnagyobb örömére minden évben tucatnyi új programmal gyarapodhat a gyűjteményünk.
Az RTS-ek világában is, mint tudjátok, van azonban két fő irányzat. Az egyik a több száz, esetleg néhány ezer évet felölelő, a teljes technikai fejlődést (a kőbaltától az atomfegyverig) végigkövető stílus (például az Age of Empires sorozat), valamint a teljes korhűséghez ragaszkodó stuffok, melyek legtöbbször csupán néhány év, esetleg évtized ütközeteit hivatottak feleleveníteni, szigorúan ragaszkodva a kornak megfelelő harcmodor, fegyverzet és technika adta lehetőségekhez. Nos mindenki döntse el, neki melyik jön be jobban, kinek melyik stílus nyújtja a nagyobb játékélményt. Nekem mindenesetre az utóbbi. Itt nincsen agyonbonyolított technikai fejlődési struktúra, hogy eljussunk az egyre hatékonyabb fegyverekhez, és itt valóban a stratégiai érzék az, ami a csaták és a hadjáratok megnyeréséhez szükséges, nem a nyers erő, és a technikai fölény, nem is beszélve arról, ezekben a játékokban nem valószínű, hogy a lovasságod egy lézertoronnyal találja magát szembe, miközben egy város lerohanására küldöd ki őket.

Az Antant a második kategória képviselője, szigorúan az 1914-1918 között Európa harcmezőin lezajlott, sokmillió katona életét kioltó „Nagy Háború" ütközeteit játszhatjuk végig. Öt államalakulat: Oroszország, Németország, Franciaország, Nagy-Britannia és az Osztrák-Magyar Monarchia csapatait küldhetjük harcba. Minden nemzet oldalán 1-1 hadjáratot, azon belül 9-11 ütközetet, és hat külön küldetést végigjátszva tehetjük próbára stratégiai tudásunkat. Nehézségi fokozatot nem lehet állítani, viszont a hadjáratok ütközetei fokozatosan nehezednek. Van viszont egy jelentős könnyítés, ugyanis segítségül lehet hívni a gazdasági és a katonai tanácsadót, amelyeket bekapcsolva szinte egyedül játszik a gép a te csapataid irányítva, saját maga ellen. Természetesen, ahogy nehezednek a feladatok, úgy lesz egyre inkább gyengébb a két tanácsadó is, sőt volt olyan hadművelet, amelyben a tanácsadók inkább hátráltattak, mint segítettek volna. Tanulás végett viszont nem rossz ötlet bekapcsolni őket, ugyanis bámulatos, milyen átgondolt stratégiával „gyártják" és mozgatják a csapatokat.



Erőssége a programnak, hogy jól érezhetőek a hadműveletekben a különböző csapatok sajátosságai és az erőbeli különbségeik. Egy jól összeállított hadoszlop, amely meg van erősítve aknavetősökkel, tüzérekkel, néhány mesterlövésszel, némi lovassággal, na és persze néhány harckocsival hatalmas pusztítást tud rendezni az ellenség soraiban. Természetesen a légvédelem és a vadászok, valamint a bombázók támogatása is nagyot dob egy sereg erején, ugyanis szinte az összes hadművelet a földön és a levegőben egyaránt zajlik. Kár viszont, hogy tengeri hadműveletek szinte alig van, bár ha a történelmi hűségnél akarunk maradni, fogadjuk el, hogy a jelentős összecsapások csak a szárazföld belsejében voltak, így nem igazán volt olyan tengeri ütközet, amelyet újra lehetne vívni, viszont a pályagenerálás során két térkép is van, amelyeken tengeri csatákat vívhatunk.

Szerencsére a technikai fejlődési szál nincs különösebben túlbonyolítva, csupán néhány esetben feltétel valamilyen építmény meglétéhez egy másik felépítése. A legtöbb kutatással csak a csapatok ütőképességét és a nyersanyagtermelés hatékonysá-

gát lehet növelni. A vegyi fegyverek kivételével semmilyen új spéci fegyvert nem kell és nem is lehet kifejleszteni. A felépített városokat különösebben védeni nem tudjuk, mivel csupán őrtornyokat, és bunkereket építhetünk védő gyűrű gyanánt, (fal nincs) viszont minden épületet megtömhetünk katonákkal, akik a közeledő gyalogságot és lovasságot az ablakokból tüzelve kellő hatékonysággal tudják aprítani. Sajnos a tüzérség és egy aknavetős osztag, vagy a bombázók rohama ellen az épületek továbbra is védtelenek, így viszont mindkét félre igaz, hogy egy alapos légi, és tüzérségi előkészítés nélkül csak hatalmas veszteségekkel lehet egy várost bevenni. Viszont igaz maradt a tény, hogy sok lúd disznót győz, vagyis kellő létszámú gyalogsággal át lehet törni bármilyen védelmi vonalat, csak kellő mennyiségű utánpótlás kell hozzá, ugyanis ha a gyalogság a közelébe tud jutni egy épületnek, kézigránátokkal pillanatok alatt a földdel tesznek egyenlővé bármit.

Amivel nem voltam kibékülve az a kötött nézet, és a csapatok irányítása. Sokszor szükségem lett volna arra, hogy távolabbról nézzek egy nagyobb területet, hogy átlátható legyen az ütközet, de sajnos erre nincs mód. Maga a megjelenés különösebb kívánnivalót nem hagy maga után, hiszen a terep valódi 3D-s, az épületek, a katonák, és a járművek a legapróbb részletekig, ráadásul az adott nemzet sajátosságait figyelembe véve lettek kidolgozva, a terep viszont sajnos nem változik. Nem kapnak lángra a fák, a fatelep körzetében soha nem fogy el az erdő, és a harckocsik sem képesek még egy bokron sem átgázolni, csupán a becsapódó lövedékek hagynak némi nyomot maguk után.

A látványhoz természetesen hasonló minőségű hangok is társulnak. Minden nemzet a saját nyelvén szólal meg, így az Osztrák-Magyar Monarchiában magyarul beszélnek, mind a katonák, mind a parasztok. A csatazajok, úgy ahogy vannak tökéletesek. Minden fegyver felismerhető a jellegzetes hangjáról, a puskák ropogása, a géppuskák kelepelése, a harckocsik és a tüzérség ágyúinak dörreje, a repülők tökéletesen élethű motorzúgása, a mozsárágyúk mély földet megremegtető felhördülése. A katonák jajgatva esnek el, sőt az orosz női századok katonái női hangon sikoltoznak, ha találatot kapnak.

A legtöbb bajom azonban az irányítással volt. Először is sehonnan nem lehet megtudni, hogy milyen épületből mennyi van már felépítve, és vagy felismerjük és megtanuljuk, hogy melyik épület hogyan néz ki, vagy pedig végig kell kattintgatni rajtuk, ha mondjuk a katonai akadémiát keressük. Ha összeterelünk egy rakás egységet egy csapatba, megjelenik ugyan a képernyőn egy ikon, amellyel kijelölhetők lesznek, viszont azt végképp nem lehet kitalálni, hogy melyik csapat milyen összeállítású, csak miután rá kattintunk az egyik ikonra. A csapatok mozgatásakor nem lehet semmilyen módon megszabni, hogy milyen alakzatban mozogjanak. Egy nagy létszámú egység mozgatásakor, teljes arcvonalszélességben képesek végigmasírozni az egész harctéren, így aztán egy híd, vagy egy sűrű erdő alaposan fel tudja adni a leckét.

Nos, pontosan azt kaptam, amire számítottam, se többet, se kevesebbet. Ezt a játékot valóban a stratégia miatt kell szeretni, és nem a sok-sok apróság miatt, ami esetleg ebből kimaradt. Egyszóval minden stratégának kötelező darab, és aki még nem játszott ilyen stílusú programmal, az is bátran belevághat, mert bár egyes feladatok iszonyatosan nehezek - még a gépi segítőkkel is - viszont remek iskola lehet, hogy megtanuljuk mi fán terem az RTS.

Clemi

AZ ANTANT

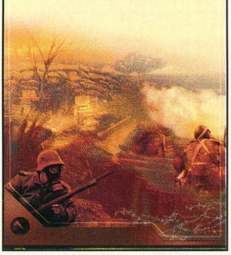
NYEREMÉNYJÁTÉK

A Cenega Kft. három darab eredeti Antant (Az I. Világháború csatái) játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **A történelem mely időszakában játszódik a program?**
2. **Hány ország csapatait küldhetjük harcba?**
3. **Mi a neve a játékot fejlesztő csapatnak?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 20-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Antant játék
1325. Bp. Pf.:315



MINIMUM CONFIG: PIII-500, 256 MB RAM, 800 MB HDD, 4x CD olvasó, 16 MB-os DirectX 8.1 videó kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem lehetett volna finomítani az irányítást egy kicsit?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Blitzkrieg - 84%

World War II: Panzer Claws - 80%

NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

20 ÓRA

- pergő hadjáratok
- látványos és élethű csapatok
- gépi segítség
- idejétmúlt rögzített nézet
- időnként nagyon nehéz

80%

DIGITAL REALITY
MONTE CRISTO MULTIMEDIA
WWW.DESERTRATSGAME.COM
AZ ÁRA NEM ISMERT

AFRIKA KORPS VS. DESERT RATS

Az előző számban bemutatott játék immár a maga teljes valójában kezeim közé került. Most kiderül, hogy a szépnek ígérkező „puding" vajon ízletes-e?

Úgy látom, az előző eresztés is itt szállt le...

AKVSDR KONTRA DRVSAK

Ha valaki netán mindkét címmel találkozik, ne lepődjön meg, mert a két különböző név ugyanazt a programot takarja. Ennek oka prózai: valószínűleg a német játékosok jobban tolerálják, ha a játékpiacon általában gonosz ellenségként feltűntetett német sereg ezúttal a játék főszereplőjeként tűnik fel. Magyarországon is ez utóbbi verzió jelenik meg, amely bár dátum szerint később jön ki, már tartalmaz olyan változtatásokat, amit a német és francia játékosok csak egy patch applikálása után élvezhetnek. Az angol és amerikai megjelenés egyébként március 23. környékén várható.

Jó másfél hónappal ezelőtt már találkozhattunk ezzel a remek programmal az újság hasábjain egy preview keretében és most végre elkövetkezett az idő, hogy megnézzük a játék végleges, a cikk megjelenésekor már valószínűleg a polcokra is kikerült verzióját.

Kezdjük a külsővel. Véleményem alapvetően továbbra sem változott, úgyhogy egy jól irányzott copy/paste párossal el is intézhetném a cikk e részét. A program egyszerűen csodálatosan néz ki! Ennek a kijelentésnek szeretnék azzal nyomatékot adni, hogy egy játékban nálam elsőként a tartalom fontos, és csak másodlagos az, hogy mi is jelenik meg a képernyőn - például a Steel Panthers sorozat mind máig egyik nagy kedvencem, pedig grafikailag kis túlzással olyan 10 év lemaradása van a jelenlegi technikai szinthez képest.

Na most, ilyen hozzáállás mellett sem tudom megállni, hogy ne emeljem ki, mennyire megfogott a játék. Függetlenül attól, hogy nagyrészt a sivatagban játszódik, a csatáknak otthont adó táj egyáltalán nem monoton. Van itt minden, mi szem szájnak ingere: hegyek, keskeny szurdokok, fákkal szegélyezett oázisok, apró falvak vagy éppen nagyobb városok. De ez még semmi - ugyanis mindez átrendezhető olyan szinten, amilyennel eddig még nem találkoztam. Lánctalpas monstrumainkkal átdübörögtünk a szétlőtt épületeken, letarolhatjuk az útba eső fákat és utat nyithatunk a gyalogságnak a szögesdrót akadályokon.
A csaták szintén látványosak és a harcban résztvevő egységek, legyen szó akár egy közönséges katonáról, tökéletesen felismerhetőek, animációjuk remek. Mindezek ellenére a játék során láttam pár hibát, melyek felett nem tudok szemet hunyni: kezdeném a legcsúnyábbal, az egymáson áthajtó, egymásba belemászó járművekkel. Ez amellett hogy igen ronda és túlságosan gyakran előfordul, olykor még a játék kezelését is rontja, mivel kiszámíthatatlanná teszi az egységek mozgását. A tankok is tudtak néha meglepő szögben tüzelni - nemegyszer egy tank elülső géppuskái függőlegesen felfelé vagy éppen számomra elég furcsa szögben oldalra szórták az áldást.

A hangeffektusokkal kapcsolatban csak jót tudok elmondani. Külön kiemelném a páncélzatról ártalmatlanul lepattanó puskagolyók vagy éppen a nehéztüzérség becsapódó lövedékeinek a hangját - mivel én magam (szerencsére) élőben nem hallottam ilyesmit, azt nem mondhatom, hogy realisztikus: de azt igen, hogy vérpezsdítő és hihetetlenül jó hangulatot kölcsönöz az egész programnak! A remek alátefstő zene már csak hab a tortán...

Itt jegyezném meg, hogy a múltkor már említett alacsony gépigényt saját gépemen (Athlon XP 1800+, Geforce 4 TI 4200) is megtapasztaltam. A játék 1024x768-as felbontásban, maximális grafikai részletességgel, 4x-es antialias beállítása után is tökéletesen, szinte szaggatás vagy akadozás nélkül futott még a legnagyobb pályák esetén is.
Ez rendkívül dicséretes!

De térjünk át a belsőségekre! Mint az előző számban már kiveséztem, a játékban a harckocsiké a főszerep, ezért a készítők nagy hangsúlyt fektettek a páncélzat szimulálására. A fegyvereknek a sebzés mellett páncélátütő szintjük is van, ez határozza meg, hogy egyáltalán tudnak -e kárt okozni a célpontban. A játék során úgy láttam, a rendszer jól működik - legalábbis amikor harckocsik/ágyúk egymás közötti

csatájáról van szó. Mellékhatásként viszont a gyalogság - a „robbanékony" lángszórós kivételével - szinte teljesen tehetetlen a közepes és nehézpáncélosokkal szemben. Nyílt terepen ez természetes, de házak között anno egészen más volt a helyzet - a németek Sztálingrádnál és más városok ostrománál is hamar rájöttek, a romok között a gyalogság az úr. Sajnos jelen esetben ez abszolút hiányzik - a bakák csak lőfegyverrel rendelkeznek, se gránát, se Molotov-koktél. Így a harckocsik mellett a katonák csak mellékszereplőként funkcionálnak, harcértékük önmagukban csekély. Gyorsan hozzáteszem, hogy ezt elensúlyozandó van néhány feladat, amelyre csak őket használhatjuk (aknaszedés, felderítés), ráadásul a tankok és ágyúk irányításához is emberek kellenek. Ez utóbbi miatt érdemes több katonát magunkkal vinni, mint amennyi kezdetben szükségesnek látszik, mert szinte minden pályán van lehetőség járművek zsákmányolására.

És ezzel el is érkeztünk a játék szerintem legélvezetesebb részéhez - csapatunkat ugyanis a küldetések kezdetekor tetszőlegesen összeállíthatjuk a rendelkezésre álló pontérték keretein belül. Játékstílusunknak és pillanatnyi hangulatunknak megfelelően variálhatjuk seregünket, ráadásul a küldetéseket túlélő egységek még fejlődnek is. Bár egységeket „gyártani" a missziók során nem tudunk (úgy látszik a 2. vh-s RTS-eknél ez nem divat, pedig kéne már egy ilyen is) a lopkodás lehetősége mindig nyitva áll. A pályákon többnyire találhatunk elhagyott egységeket, de arra is megvan az esély, hogy az ellenséges személyzet harc közben pánikba esik és elhagyja járművét. Ha megszerezzük, onnantól fogva már a rendelkezésünkre áll és ugyanúgy használhatjuk, mintha eredetileg is a miénk lett volna - még a küldetések között is vihetjük magunkkal. Mondanom sem kell, hogy ez igen nagy ösztönző erő a játékban: sokszor azon vettem észre magam, hogy hosszú perceket töltök el csak amiatt, hogy begyűjtsek egy ellenséges tankot még azután is, hogy a küldetés fő céljait már rég teljesítettem.

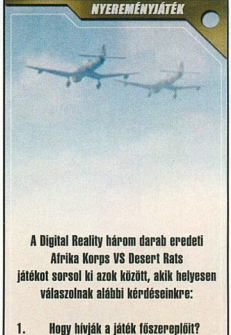
A pályák egyébként igen változatosak. Ritka az „ölj meg mindent" típusú küldetés, mindig van valamilyen extra csavar: előfordul, hogy kezdetben csak gyalogosokkal kezdünk, vagy éppen a csatamezőn heverő roncsokból kell ütőképes csapatot összeállítanunk. Látszik, hogy a pályatervezésre nagy gondot fordítottak, viszont úgy tapasztaltam, a küldetések túlságosan lineárisak és kevés bennük a véletlenszerű elem. Taktikai szinten a gépi intelligencia egészen jó (az egyes egységek jól harcolnak, bár sajnos itt is előfordul a „lelövöm a szomszédját, a katona mégse mozdul" szindróma), stratégiailag a gép cselekedetei erősen szkriptszagúak és kiismerhetőek. Például amikor támadunk, az ellenfelek többnyire csendesen várakoznak az indulási helyükön, és csak akkor élednek fel, ha a közelükbe érkezünk. Vagy ha mondjuk áttörjük valahol az ellenfél védelmi vonalát, a gép még csak meg sem fordítja a beásott ágyúit, hogy a hátulról jövő támadások ellen védekezzen. Nincsenek a cselekedeteinkre reagáló intelligens ellentámadások vagy éppen oldalról-hátulról érkező meglepetésszerű csapások, ami mondjuk napjaink RTS-einek skirmish pályáin többé-kevésbé megtalálható. Apropó pályák: net nélkül meg kell elégednünk a gyárilag érkező kampánnyal, amely 16 küldetésből áll. Ha ezt kivégeztük - ami nekem egy bő hétvége alatt sikerült - akkor pont, amikor belejöttünk a játékba egyszer csak ott állunk küldetések nélkül. Kicsit aggódom emiatt, mert a játék motorja és szabályrendszere túlságosan jó ahhoz, hogy egy ilyen hiányosság miatt kerüljön le hamar a gépekről. A fórumokat elnézve ugyanis úgy néz ki, az RTS-eket hosszú távon a single pályák tartják életben (lásd AoM, AoE, C&C Generals, Starcraft).

Összegzésként én úgy látom, ameddig a kampány kitart és van lehetőségünk haverok ellen játszani addig ez a játék tuti befutó RTS-fronton, vétek kihagyni. Ha pedig van rá lehetőség, akkor a srácoktól küldetéslemezeket (orosz front nagy tankcsatákkal, akár sztori nélkül is és egy jó skirmish AI-t várnék...

Szabfer

AFRIKA KORPS vs DESERT RATS

NYEREMÉNYJÁTÉK



A Digital Reality három darab eredeti Afrika Korps VS Desert Rats játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Hogy hívják a játék főszereplőit?**
2. **Hány küldetés található a játékban?**
3. **Soroljátok fel a Digital Reality előző játékait!**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 20-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - AK játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: PIII 1 Ghz, 256 MB Ram, 64 MB DirectX 9.0 VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért van ennyire kevés küldetés a játékban?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET	Blitzkrieg - 84%	Steel Panthers: World at War - 60%	
NEHÉZSÉGI SZINT:	REALIZMUS:	16-24 ÓRA	

- elsőrendű tálalás
- jó szabályrendszer
- változatos küldetések
- rövid
- AI gyengeségek

90%

64 **WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC**
A játékkategóriák keverése mára már teljesen megszokottá vált. Az RPG-k és RTS-ek ötvözéséből általában jó végered mény születik, ezt gondolták a Joan of Arc fejlesztői is.

KALAND/RPG

Hónapról-hónapra arra készülünk, hogy beszámolhassunk a kalandjátékok új reneszánszáról. Sajnos ez most megint elmarad. Újra rengeteg ígéretes alkotást jelentettek be a fejlesztők, kiadók, de ezeket megnézve egyértelműnek tűnik, hogy egyelőre leginkább a műfajok, kategóriák keverésével próbálkoznak leginkább.

TARTALOM

55 | KALANDJÁTÉK EXTRAVAGANZA
A szomorú valóság elől menekülve áttekintjük a kalandjátékok múltját, az aranykort, amikor még a szöveges játékok is elvarázsolták a kalandozásra vágyókat. Amikor még a rajzolt grafika jelentette a technika csúcsát, és amikor még elképesztő mennyiségű humort, ötletet varázsoltak a fejlesztők programjaikba. Természetesen megnéztük, hogy mi a helyzet manapság, és némi betekintést adunk a jövő meghatározó irányvonalaiba.

58 | SAM AND MAX: FREELANCE POLICE
A rajzolt kalandjátékok legnagyobb mesterei végre újra azt teszik, amit már évek óta kellene. A LucasArts ugyanis hamarosan kiadja az egyik legnagyobb klasszikus, a Sam&Max: Hit the Road egyenes ági folytatását, természetesen a legmodernebb technológiák felhasználásával.

60 | COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS
Az alapjába véve konzolokra fejlesztett program a mai trendeket követve több kategóriát próbál ötvözni, hogy a stratégiák, az RPG-k, és az akciójátékok rajongói is megtalálják számításukat. A világháborúkat feldolgozó játékok amúgy is rendkívül sikeresek manapság - gondoljunk csak a Call of Duty-ra, az egyetlen programra, ami huzamosabb időre le tudta taszítani az eladási listák éléről a Sims aktuális kiegészítőjét.

62 | JACK THE RIPPER - 86%
A program főhőse James Palmer, a New York Today ifjú publicistája azt a feladatot kapja, hogy járjon utána a gyilkosságoknak, és derítse ki, mi állhat az ügy hátterében. Rengeteg elmélet született már az idők során Jack motivációját, és kilétét illetően, így természetes, hogy rengeteg irodalmi mű, és film is feldolgozta a történetét. Végre eljött az idő, hogy mi is utánajárhassunk, vajon mi állhatott a gyilkosságok hátterében.

64 | WARS AND WARRIORS: JOAN OF ARC - 92%
Az alkalmazott recept: végy jó adag harmadik személy nézetű akciót, vegyíts hozzá csipetnyi RPG elemet, majd csapj az egészhez egy RTS kezelőfelületet a nagyobb csaták levezényléséhez. Végül helyezd ezt az egyveleget középkori környezetbe, majd állíts a középpontba egy népszerű történelmi alakot - Jeanne D'Arc a célnak tökéletesen megfelel.

ELŐREJELZÉS

Midnight Nowhere	2004/03	Oxygen Interactive
Sacred	2004/03	Ascaron
Lula 3D	2004/03	CDV
Restricted Area	2004/04	4AM
Beyond Divinity	2004/04	Digital Jesters
Syberia II	2004/04	Microids
CSI 2: Crime Scene Investigation	2004/04	Ubisoft
Warhammer Online	2004/06	Sega Europe
Pilot Down	2004/09	Wanadoo Edition
Pirates!	2004/10	Atari

TOPLISTA

1. Runaway: a Road Adventure	GMX Media
2. Morrowind: Tribunal	Ubi Soft
3. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	THQ
4. NWN: Hordes of the Underdark	Atari
5. Pirates of the Caribbean	Ubi Soft
6. Icewind Dale 2	Interplay
7. Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision
8. Syberia	Microids
9. Silent Hill 3	Konami
10. Arx Fatalis	JoWood

KALANDJÁTÉK EXTRAVAGANZA

Amikor egy álmos vasárnap reggelen bátorkodtam azt a merész kijelentést tenni egy telefonbeszélgetés után, hogy: „persze, számíthatsz rám", - még nem sejtettem, hogy milyen irdatlan munkára vállalkozom. Kedvenc szerkesztőm ugyanis azzal az ötlettel állt elő, hogy a kalandjáték születésének 28-ik évfordulóján vegyük számba az eddig megjelent, nagyobb vihart kavart alkotásokat, foglalkozzunk egy kicsit a közelmúlt eseményeivel, és természetesen előretekintve, próbáljuk megjósolni a jövőt.

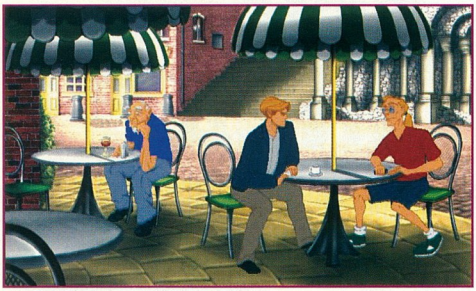
Egy formás női láb mindig mosolyt csal az arcomra...

Mindezen elképzelés csupán akkor kezdett túlnőni rajtam, amikor a gyűjtőmunkálatok második hetében összejött 150 cím közül, már józserivel eldönteni sem tudtam, hogy melyiknek szorítsunk akár csak egy sornyi helyet is az alábbi három oldalon - hisz sokuknak szívem szerint több oldalt is szenteltem volna …

Keserű és kényszerű döntést kellett tehát hoznunk, és - bár igyekeztünk a legérdekesebb motívumokat kiszemezgetni a két és féltized éves kalandjáték-történelemből -, zanzásítva ismertetünk meg Titeket a mérföldkövekkel, és kihagyhatatlan alkotásokkal. Ám mielőtt belefognánk, mindenképpen ajánlom szíves figyelmetekbe nagyra becsült kollégám,]{redenc, témába vágó cikkeit magazinunk 2001/1-es, és 2002/5-ös számaiban, ahol a számítógépes történelem alapköveit és a legmeghatározóbb személyiségeket - és játékaikat - ismerhetitek meg közelebbről.

A KEZDETEK

A történet valahol a '70-es évek végén kezdődik - ekkora datálhatjuk az első szöveges kalandjáték és egyben a világ legelső játékprogramjának a megjelenését is. Elkövetője, a feleségétől való válás után a játékírásba menekülő Will Crowther, aki egy sűrűn látogatott barlangról mintázva készíti el Adventure című „pötyögős" alkotását. A FORTRAN nyelvben íródott programjának lényege, hogy egyszerű, ragozatlan szavakkal parancsokat kiadva teljesítsük a kitűzött célokat - adott esetben jussunk ki a valóságban is létező Bedquilt Cave alapján formázott virtuális barlangból. A tulajdonképpeni szerelmi bánatból - és leginkább gyermekei számára - íródott program a családi barlangászásokra emlékeztetve igyekezett kommunikálni a játékossal, aki minden egyes képernyőn új üzenettel, és ez által új helyzettel szembesült. A program annyira jól sikerült, hogy hamar felütötte fejét a számítógépes hálózatok különböző végpontjain - s egy korabeli számítógépes szakember, Don Woods rajongásának köszönhetően módosított formát öntött az elképzelés. A két szakember egymásra találása után, az Adventure újradolgozott változata Colossial Caves néven 1976-ban válik az első kész játékprogrammá. A siker frenetikus, így hamar megjelennek a követők - mint például a Zork sorozat első tagja, melyet a massachusettsi műegyetem néhány lelkes diákja követ el -, és terjedésnek indul a kalandjáték-láz. A siker olyannyira elsöprő, hogy még jó pár évvel később is Zork játékok jelennek meg; emlékezzünk csak: 20 évvel később az Activison kiadta az eredeti elképzelésen nyugvó kalandjátékot. Scott Adams 1979-től kezdődően három programot is épít a Crowther által lefektetett technikára, ám az első olyan játékra, mely tartalmaz képi elemeket is Roberta Williams felbukkanásáig várni kell. A színtén stílusteremtő hölgyemény, a '70-es évek végén alakult On-Line Systems-et vezető Ken Williams felesége (később Sierra On-Line) - aki Dubbed Mystery House című játéktervével lepi meg férjét, és vele együtt az egész világot. Második játékprogramja, a The Wizard and the Princess ugyan még Apple II számítógépre íródik, ám '82-ben átkonvertálják IBM PC-re is, és Adventure in Serenia névvel újra piacra dobják. A több mint 60 ezer példányban értékesített szoftver sikere azt hiszem, magáért



Remélem nekünk nem kell annyi ideig várnunk a pincérre, mint a szomszéd asztalnál ülő krapeknak...

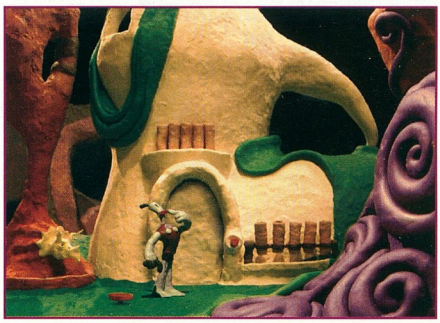
beszél. 1984 a következő állomásunk az időgépben - ekkora készül el a tulajdonképpeni első színes kalandjáték, a King's Quest. A hat fős csapat kreációja 14 színnel, 700 ezer dolláros költségvetés mellett kerül az IBM asztalára, akik hamar viszontlátják a pénzüket a 2.4 millió eladott példánynak köszönhetően. A Sierra sikertörténete tehát elkezdődik, és egészen 1998-ig tart, amikor anyagi okokra hivatkozva bezárják saját fejlesztőbázisukat, leépítve ezzel a 125 ott dolgozó játékfejlesztőt. Addig azonban olyan sorozatok születnek náluk, mint a Police Quest, a Space Quest, valamint a Leisure Suit Larry sorozat. E játékokból összességében 22 rész jelenik meg - nem számítva az újrakiadásokat és gyűjteményes változatokat. A Sierra tehát a kalandjátékok mindenképpeni koronázatlan királya volt - amíg alkottak …

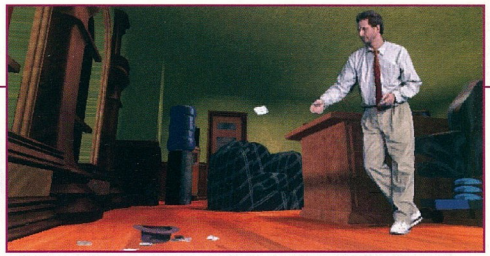
A cég fiatal felfedezettjei közé tartozik a francia Coktel Vision és Gobliiins-trilógiájuk ('91-93), valamint Roberta Williams saját mesterhármasa - az újhullámban érkező Gabriel Knight ('93-'99) sorozat. A kalandjátékok királynője 1998-ban hallatott magáról utoljára, ám a hírek szerint új erőre kapva, 2003 óta egy újabb kalandjátékon dolgozik, mely esetleges debütálására az idei E3 kiállításon számíthatunk …

A sikertörténet természetesen másokra is nagy hatással volt - nem utolsósorban a filmes körökben érdekelt LucasFilmre, amelynek feje, George Lucas játékdivíziót is alapított LucasArts néven. Az elsősorban filmlicenszelt játékairól elhíresült vállalat tavaly 20. születésnapját ünnepelte, s mindmáig egybeforrt a Star Wars játékok nevével, ám - és főleg a '90-es évek elején - a kalandjátékosok kedvencévé avanzsált extrém humorú és felettébb szórakozató kalandjátékainak köszönhetően. A technikai forradalmat jelen esetben egy lelkes programozó, Ron Gilbert tevékenysége okozta, aki a „gépelgetős" kalandjáték-alapokat felrúgva egérkurzoros irányítással lepte meg feletteseit. A SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) 1987-es debütálása a Maniac Mansionben volt tehát az első olyan játékot mozgató motor, ahol már csak bökni kellett a képernyőre, és a karakterek e szerint cselekedtek. A point-and-click stílus tehát megszületett… A későbbiekben a LucasArts-futószalagról kerülnek le az Indiana Jones főszereplésével készült grafikus kalandok, a Guybrush Threepwood mítoszát megteremtő Monkey Island tetralógia, de a Zak McKracken, a Day of the Tentacle, a Sam & Max, a Full Throttle, vagy a Grim Fandango is egytől-egyik kalandjáték-történeti klasszikusnak számítanak.

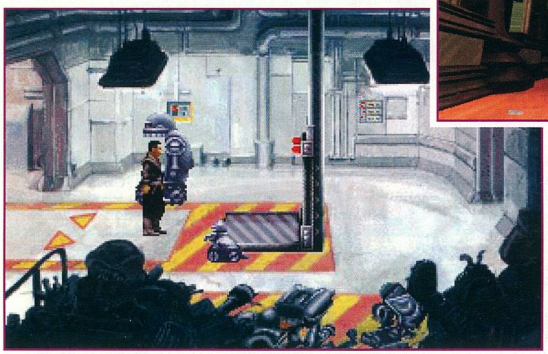
STÍLUSFEJLŐDÉS TAN

Körülbelül a '90-es évek elejére tehetjük azt, amikor a kalandjáték - mint stílus - osztódásnak indult. Elsőnek az RPG morzsolódott le még a '80-as évek közepén, amikor a kizárólag logikai fejtörők mellett először tűnt fel a harc is a képernyőn, majd ez teljesen szokványossá válva jelentkezett karakterfejlődés nélkül is az Alone in the Dark sorozatban az Interplay tolmácsolásában. Ekkor kezdődik meg a külső nézetes akció-kalandjátékok virágzása, és a '95-ig trilógiaként létező AITD sorozat olyan utódoknak ad inspirációt, mint napjaink sikerprogramja, a trilógiává bővült Silent Hill, vagy a már ki tudja hanyadik résznél és géptípusnál járó Resident Evil széria - hogy a sok, külsőnézetes variánsukról már ne is beszéljünk. A kalandjátékok azonban további részre oszthatóak nézet és kezelés szerint is, hiszen ha emlékszünk: belső nézetből, és billentyűirányítással indultunk, majd külső nézetre, és egérkezelésre váltottunk. A belsőnézetes kalandjátékok azonban újfent megjelentek (még ha egérirányítással is), ennek legnagyobb úttörője a '94-es keltezésű Myst. Őt napjainkig legalább tucatennyi próbálkozás követte, kisebb-nagyobb sikerekkel. De az alműfaj igazán csak grafikai fejlettségében változhatott, hiszen a kezelés alapjai azóta sem módosultak jelentősen. A '93-ban bevezetésre kerülő CD-s technológiának köszönhetően megjelentek az úgynevezett Full Motion Video-betétes alkotások (ahol a videóra vett alakok egy az egyben köszöntek vissza a képernyőről), ezek közül is kiemelendő a '94-ben debütáló Under a Killing Moon, Tex Murphy magánnyomozó főszereplésével, és a maga 4 CD-nyi terjedelmével. A még '89-ben indult sorozat is rendelkezett már a jellegzetes stílusjegyekkel, hiszen a Mean Streets (1989) és a Martian Memorandum (1991) is digitalizált arcképekkel, és MIDI hanggal próbálta a lehető legnagyobb fokú élethűséget szolgáltatni. A tulajdonképpeni harmadik részt még további két folytatás követte fejlettebb technikai színvonalon, és majd később DVD lemezen is a The Pandora Directive (1996), valamint a Tex Murphy: Overseer (1998). Egyébiránt ilyen úttörő szerepet játszott a Virgin üdvöskéje is '93-ban, amikor is a 7th Guest horrorba oltott belsőnézetes kalandjátékként tér vissza a stílus alapjaihoz. A 11th Hour című folytatása szintén több CD-le-





A nap, amikor Tex 'majdnem' beletalált...



mezen kerül a boltok polcaira, és bár '95-ben jelent meg, a múlt évben derült fény az egyenes ági folytatás esetleges idei megjelenésére. Híreink között biztosan megtaláljátok majd, ha már biztosabbat lehet tudni róla.

A belső nézet tehát megmaradt egy oldalcsapásnak, a harmadik személy vetületéből látszódó táj pedig egész sokáig virágzott a második dimenzióban - mígnem fel nem váltotta a 3D, és az egérkezelést lassan lecseréló billentyűzetes irányítás. Ám ehhez még el kellett telnie jó pár évnek, és számtalan remek, független fejlesztésben készülő kalandjátéknak …

A KÖZELMÚLT

Független csapatok vagy nem kifejezetten kalandjáték-gyártásra specializálódott vállalatok láttak neki - az úttörő Sierra, és LucasArts sikerein felbuzdulva - adventure-ök kiadásának, illetve fejlesztésének. Így olyan címekkel gazdagodhattunk, mint az azóta Sony tulajdonná avanzsált Psygnosis jegyezte Discworld-trilógia ('95-'99), a Microsoft The Neverhood című unikummá vált 100%-os gyurma-elképzelése (1996), vagy az Electronic Arts / Infogrames kooperációban forgalmazott Little Big Adventure két részének megjelenése ('95 és '97). A Toonstruck (1996) - mely a rajzfilmtechnikát ötvözte a digitalizált karakterekkel -, illetve a hagyományos alapokon nyugvó Revolution-játékok (a nemrégiben freeware-ré avanzsált Beneath a Steel Sky, valamint elődje, a Lure of the Temptress) a Broken Sword trilógia 1996-ban elkezdett első két része emelhetőek ki a '98-as nagy Sierra bezárás dátumáig - ami érezhetően a szellemiség változását is hozta az iparágba. Valószínűsíthetően a kereslet csökkenésének köszönhetően ritkábban jelentek meg a kalandjátékok, egyre kevesebb készült ilyen stílusú programból.

Az egykori húzóágazatból az évek során kihalásra ítélt fajt kreált a technikai fejlődés - a békés, és nyugodt kalandjátékokat felváltotta a minden extrával felszerelt akcióprogramok hada. Világunk pörgésével elavulttá váltak a szellemi kikapcsolódást ígérő programok - előtérbe kerültek az ügyességi-, akció- és az interaktív kreációk. Tombol az FPS, RPG, és ezen játékstílusok internetre cipelt változata - így nem csoda, ha '98 után egy kezemen meg tudom számolni a sikeres és életképes kalandjáték-próbálkozásokat. 2001-ben kijön a spanyol fejlesztésű Runaway, a Gilbert Goodmate, valamint az olasz Tony Tough. 2002-ben debütál az év kalandjátéka, a Syberia, és az inkább csalódást okozó Simon the Sorcerer 3D. Konzolról jön a Konami Shadow of Memories programja, Largo Winch az Ubi Softtól multiplatform fejlesztésben, valamint a jó pár kisebb címet megelőzendő a Broken Sword harmadik része. A francia részlegből még pár kisebb pukkanás (Ring II, Atlantis III, Post Mortem, Mysterious Journey), aztán el is érkeztünk a 2004-es esztendőhöz, amit imináron előretekintve a folytatások bűvöletében várhatunk.

MIT HOZ A JÖVŐ?

A következő két oldal már előremutat egy picit, és jelzi a jövőbeni tendenciát: visszanyúlás a nagy sikerekhez. A '93-as elődfolytatása a Sam & Max: Freelance Police lesz, de előtte még visszacsöppenhetünk Syberiába, Kate Walker segítségével már március végén.

A Syberia II-n is dolgozó francia képregényrajzoló, Benoit Sokal új cége a White Birds már új point & click kalandjátékon dolgozik - ez a Lost Paradise -, de a 2007-re (!) előre jelzett belga, 8 című produkció is hasonló vonulatokban gondolkozik. A Full Throttle második részének leállítása igen korrekt önkritikára vall a LucasArts részéről, ami előrevetíti, hogy kevesebb kalandjátékra lehet számítani. A folytatások idei utolsó rohamát leszámítva (jön a 3 Koponya folytatása a The Westerner (PC.Games 2003/4), a rengeteg kalandjátékos szerint a világ legjobb játékának számító The Longest Journey második része, és az Al Lowe tanácsadásával készülő kopasz, nőcsábász Larry 8. epizódja) azt hiszem jó ideig Csipkerózsika álomba küldhetjük a kalandjátékokat, hiszen a kereslet határozza meg a piacot - és sajnálatos módon egyre kevésbé kifizetődő a kiadók számára az adventure stílus. Rohan a világ, rohanunk mi is - akik meg ráérnének játszani, nincsenek annyian, hogy eltartsanak egy évente bombacímekkel megjelenő fejlesztőbrigádot. Marad a kivárás és a remény, hogy akik elhivatottságot éreznek még a játékok és játékosok iránt, azok lehetőséghez jutnak kifejezni magukat.

Cikkünk a PC-s szoftverek figyelembevételével íródott - sok, remek alkotást nem említve, melyek a szűkös keretek miatt szorultak ki. A fent említett játékok azonban hűen tükrözik azt a korszakot, amelyet a kalandjátékok hőskorának is nevezhetünk. Ha bármelyik címmel összeakadnál, és még nem ismerted, talán még nem késő hogy bepótold a lemaradást, hiszen ma is jó pár kellemes órát tudnak biztosítani ezek az örökzöld kalandjátékok.

Bagó Péter

MICROIDS

Érdemes néhány szóban külön is megemlíteni a Syberia sorozatot készítő Microids céget, akik már 1985 óta készítik hihetetlen elhivatottsággal programjaikat. (Csak néhány név a sok közül: Amerzone: The Explorer's Legacy, Post Mortem, Far Gate.) A Microids egyben játékkiadó is, ezért nem kellett megalkudniuk úgy, mint sok más kisebb fejlesztő cégnek. Bár tavaly az MC2 csoporttal fuzionáltak, ez nem jelentett törést a cég életében. A hivatalos bejelentések alapján egyértelműen továbbvisznek az eddigi vonalat, tehát továbbra is a megszokott művészekkel dolgoznak, hogy az eddigi színvonalon tudjanak igényes kalandjátékokat készíteni.

SAM & MAX: FREELANCE POLICE

Biztos, hogy a kínai pálcikás gyógymód jót tesz a fülednek?

Amikor a tavaly nyáron elkeseregtem magam a Full Throttle - akkor még fejlesztés alatt álló - második része kapcsán a többplatformos fejlesztésről, illetve egy alapvetően a kalandjátékok stíluskörébe tartozó fogalom akcióba ültetéséről, még nem sejtettem, hogy imáim meghallgatásra találnak. A finoman szólva is botrányosan kinéző vázlatok, és első működő verzió után a LucasArts a lehető legprofibb módon kezelte az ügyet, és elejét vette egy 8 éves legenda meggyalázásának - hiszen a Hell on Wheels koncepciója, valljuk be: nem volt életképes. A project leállítása- bármennyire is meglepő volt - bizonyult az egyetlen járható útnak a tiszta lelkiismeret megőrzése érdekében.

A keserű szájíz persze megmarad, hiszen nem lesz újabb rész, nem láthatjuk hőseinket az újkor technikai lehetőségei által életre kelni - de legalább az emlékeinkben megmaradhat az a pátosz, amellyel Ben és motoros bandája iránt tisztelteltünk.

Az akkori cikkünkben (PC.G: 2003/7-8) azonban szó esett egy másik LucasArts játékról is, az 1993-ban debütált Sam & Max: Hit the Road egyenes ági folytatásáról, a Freelance Police-ról. Nos, minden kalandjátékos álma így váljon valóra: a bejelentéssel együtt kihajózó sajtóképeken álomszép karakterképek, remek háttérrenderek, és ami talán a legfontosabb: olyan 3D-s megvalósítás köszönt vissza, amely először feküdt jól egy point 'n' click kalandjátéknak. A tavalyi E3-on prezentált másfél perces figyelemfelkeltő mozimontázs után azonban jóval több kérdés maradt nyitva, mint amennyi megválaszolódott - úgyhogy most ezen homályos foltok feltárása lesz célunk az alábbi szűk két oldal keretében.

A MÚLT ÉS A JELEN...

Azok számára, akik nem rendelkeztek a számítógépezés hőskorában PC-vel, vagy nemes egyszerűen csak kimaradt az életükből a Sam & Max című eposz, most következzék egy kis alapismereti óra. Steve Purcell 1987-ben megjelent azonos című képregénysorozatának jogai vándoroltak a LucasArts kezébe azáltal, hogy saját kötelékükbe csábították a képzőművészetet tanult kitűnő grafikust, és kapásból olyan játék készítésével bízták meg, mely egész csapatának meghozta a világhírnevet. Ez volt a Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Az utána következő Indiana Jones and the Last Crusade elkészülte után már egyenes út vezetett a kalandjátékosok által égi pátosszal viseltetett The Secret of Monkey Island, és a Monkey Island 2: LeChuck's Revenge felé, minekutána '93-ban, elsőként a PC-s játékok történelmében CD-lemezen is napvilágot látott Sam & Max párosa.

A hiperaktív nyúl és melankolikusan megfontolt kutyatársa rajzfilmekbe illő környezetben vezet szabadúszó rendőrirodát, tevékenységük leginkább az oknyomozó riporterkedés és a polgári szolgálat között lehet félúton. A LucasArts kalandjátékok akkori hírnevéhez méltóan a főszereplet a végtelenül esetlen főhősök mellett az abszurd humor játszotta, s az órömteli órák méltán emelték a Hit the Roadot azokba a magasságokba, ahová csak a legklasszikusabb mesterművek kerülhetnek. És hogy a 2002 óta készülő folytatásban az eredeti csapatban is fómunkatársként

dolgozó Michael Stemmle kezeli a stafétabotot, már tökéletesen elegendőnek bizonyult számomra ahhoz, hogy tudjam: idén tavasszal méltó folytatás születhet.

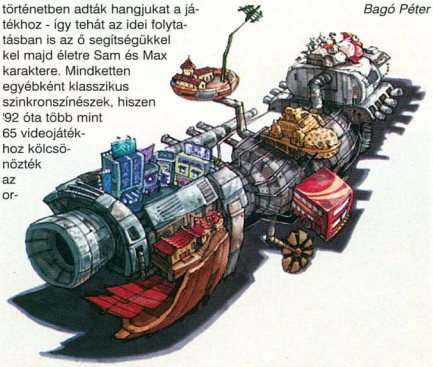
A legeslegfontosabb újítás a Hit the Road óta a történet áthelyezése a harmadik dimenzióba. A Freelance Police tehát marad az, ami a '93-as Hit the Road volt: egérrel irányítható, rámutatok és klikkelek grafikus kalandjáték. A szabadkézi rajzot ugyan felváltotta az előre renderelt háttér, és a szintén számítógépes grafikával előállított főhősök, de a Full Throttle-lal ellentétben az új Sam & Max-nek bitang jól áll ez a megvalósítás. A történet misztikusságát jellemzi, hogy nagyjából nem is lehet tudni róla semmit sem - a vezető fejlesztő is mindösszesen annyit akaródzott elárulni, hogy hat altörténet köré csoportosul az aktuális nyomozónivaló. Az eredeti részből egyetlen visszaköszönő karakter a nyomozópáros szomszédjában székelő magánnyomozó, Flint Paper lesz. Stemmle szerint központi szerepet játszik majd a történet alakulásában, ám azt már nem volt hajlandó megosztani velünk, hogy miben is fog ez megnyilvánulni. Bravúrosan elütötte az erre irányuló kérdéseket azzal, hogy Samnek és Max-nek többek között majd iskolai táncversenyen kell helytállniuk, valamint egy jégkrémárus bandával is fel kell venniük a harcot.

Kalandjátékba nem csak puzzle való, hanem aljáték is - ezt már megtapasztalhattuk az első résznél is -, ezt a készítők állítása szerint még inkább feltupírozva, sokkal játékosbarátabban kapjuk vissza. Ez a kacifántos megfogalmazás nagyjából annyit takar, hogy ha speciel ügyességi feladatokban nem vagyok túl jók (ritmusérzékünk tart a zéróhoz a táncjátékban, vagy reflexeink egy elefántéval vetekszenek az autópályás üldözésnél), akkor logikai úton kiküszöbölhetjük a csorbát. A Freelance Police összesen 19 különböző minijátékot fog tartalmazni, és ezek a játék végigvitele után újrajátszhatóak lesznek - különböző nehézségi fokozatokban. Sőt, a legnagyobb dobás, hogy a játék megjelenése után az internetről további extrákkal, aljátékokkal, és esetleges küldetésekkel bővülhet a már megvásárolt, és feltelepített játékszoftver. Ez azonban még nem teljesen eldöntött tény - ilyen ígéreteket sokszor, és sokat hallottunk már, és a végén a szép, színes lufiból nemigen lett semmi. De bízzunk bennük ...

A készítő gárda visszatérő tagjai között szerepel Bill Farmer és Nick Jameson is, akik a '93-as történetben adták hangjukat a játékhoz - így tehát az idei folytatásban is az ő segítségükkel majd életre Sam és Max karaktere. Mindketten egyébként klasszikus szinkronszínészek, hiszen '92 óta több mint 65 videojátékhoz kölcsönözték az orgánumukat - többek között a Call of Duty-hoz, a Star Wars: K.O.T.O.R.-hoz, a Full Throttle esetében, de a Day of the Tentacle-is hallhattuk őket.

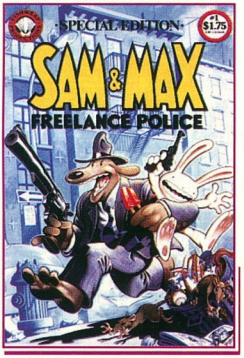
A játék hosszúságáról, megoldandó feladatairól egy fikarcnyival sem sikerült többet kideríteni, így csak abban reménykedhetünk, hogy a debilitás csúcstartói ezúttal sem hagynak cserben bennünket. Hasfalszaggató poénokra, teljesen elvont helyszínekre (mint pl. lepattant űrállomás a Földön, illetve egy újpogány hitgyülekezet egy sivatagi porfészek közepén), valamint álomszép grafikai megvalósításra és végre ismét point & click kalandjátékra számíthatunk. Várom!

Bagó Péter



A FRENCSÁJZ

Talán csak a legelvetemültebb, illetve jól tájékozott Sam & Max-rajongók tudták, hogy a '93-as PC-s program alapját egy '87-ben megjelent képregénysorozat adta. Az olyan őskövületi kalandjáték-klasszikusok, mint a Zak McKracken, a Monkey Island-trilógia, vagy éppenséggel a Sam & Max mind ahhoz a Steve Purcellhez köthetőek, aki a '70-es években először koppintotta le bátyjáról az azóta elhíresült nyomozópárost. A bosszantásnak indult testvércsíny annyira megragadta Steve fantáziáját, hogy jó pár éves képzőművészeti tanulmányok után a '80-as évek végén a Fishware kiadásában meg is jelentek az első Sam & Max füzetecskék. A '93-ban debütált PC-s játék, a Hit the Road ezen történetek alapján állt össze (míg a képregény továbbra is futott), ám nem sokkal ezután csipkerózsika álomba szenderült. '97-ben, amikor egy egyszériás TV-sorozat erejéig a felnőtteket is szórakoztatta a tengerentúlon még feltűnt a kaján nyúl és a morcos kutya duója, azután mély hallgatásba burkolóztak a Freelance Police 2002-es bejelentéséig. Purcell úr jelen pillanatban az Industrial Light & Magic egyik alvállalatánál, a Feature Developmentnél dolgozik, mint animátor.



VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: 3D-ben kapjuk meg mindazt, amit eddig 2D-ben csodálhattunk

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

Két szó: Sam & Max
Álomszép a 3D grafika
Csak a hangulatot el ne rontsák!

ACCLAIM
BATTLEBORN ENTERTAINMENT
WWW.COMBATELITEGAME.COM
2004. JÚNIUS 6.

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS

Már megint egy második világháborús cím, mely ismét mást ígér, mint a piacon vagy épp fejlesztés alatt lévő félezer hasonló játék. Biztató jelek azért itt is vannak, és ítélkezni soha nem szabad elsőre, tessék csak elolvasni az alábbiakat...

Remélem, nem ma lesz a díszszemle, elfelejtettem borotválkozni.

A bevezetőben említett első biztató jel maga a fejlesztőcsapat. Ne lepődjetek meg ezen, mert bár friss, 2002-ben alakult gárdáról van szó, akiknek ez lesz az első játéka, a tagok, akikről külön olvashattok, nem akármilyen tapasztalat birtokában vannak. Ez számomra mindig reményteljes, persze kisiklások akadhatnak, de mondom, tartózkodjunk az előítéletektől és rossz tapasztalatoktól... A másik szép reményekre jogosító momentum maga a grafikus motor, mely a Snowblind Studios már szintén bizonyított terméke, a Baldur's Gate: Dark Alliance erőműve.

A korábban *Airborne: Liberation* néven futó projekt kiindulópontja a normandiai partraszállás, vagyis a D-Day, az általunk irányított főhős egyike lesz az ellenséges vonalak mögé ledobott 17 ezer brit és amerikai ejtőernyősnek, azoknak a tökös és jól képzett legényeknek, akik bizony a legsúrúbb és legvéresebb akciókban bizonyították képességeiket - a nemrég kiadott előzetes kisfilm elején olvasható három szó jól utal minderre: erő, becsület, önfeláldozás. A 40 küldetés során történelmi események résztvevői leszünk, pontosabban - a fejlesztők szavaival élve - ezek elképzelt, „megfilmesített" verzióit élhetjük át: a „leghosszabb nap" történéseit, a Market Garden hadműveletet Hollandiában (lásd: „A híd túl messze van"), a hóval borított Bastogne védelmét Franciahonban, és az amerikaiak speciális kémés szabotázsügynöksége, az OSS megbízásából egy igazi kommandós feladatot a náci Németországban, az atombomba elkészítésének megakadályozását. Természetesen misszióink változatosak lesznek: rögzített lövegek, lőállások megsemmisítése, német ellentámadások kivédése, őrjáratok megtámadása, mesterlövészek eliminálása, kulcsfigura előkerítése, lelőtt pilóta megmentése, besegítés a francia ellenállásnak, hidak elfoglalása, megszállt város kipucolása házról házra. Tudom, ismerős dolgok ezek, és ezt a készítők sem tagadják (de hé, erről szólt a világháború!), elmondásuk szerint a játék lelkét az említett motor határozza meg, azaz a Medal of Honour részletességét és történelmi vonulatát akarják ötvözni a Diablo- és BG-féle szórakoztató tömegtermékek könnyed, ugyanakkor izgalmas, fordulatos játékmenetével. Az élményt a teljesen 3D-s látvány biztosítja, melyben a szokásos felülnézetből terelgethetjük hősünket, de adott esetben ráközelíthetünk a test-test elleni küzdelemre is. A megjelent képek és főleg a már említett filmetűd alapján mindez sikerült a fejlesztőknek, ami újabb biztató jel. A belső terek szépek, jól kidolgozottak, a külső helyszínek levegősek, látványosak, az animáció remek, a karrakterek, objektumok részletesek, mindezt gazdag effektusok (tűz, füst, robbanás, időjárási hatások - hó, eső, köd -) egészítik ki. Fontos elem, hogy a halottak, a romok, a lövésnyomok nem tűnnek el, azaz a környezet reálisan tükrözi az eseményeket. Az egésznek valóban van egy 3D-s, II. világháborús Diablót idéző hangulata, ami ebben az összetételben elég izgalmas számomra. Természetesen maga a játék is ennek megfelelően belegyömöszölhető az akció-RPG kategóriába. Utóbbi fő jellegzetessége, a karakterfejlődés itt is megvan, azaz mezei közlegényből a harctéri tapasztalatok és tevékenységek (megölt ellenség kontra lelőtt barát, fellelt titkok stb.) emelkedhetünk egyre feljebb a ranglétrán, ezenközben új jártasságok és képességek birtokába jutva (pl. erősíthetjük bizonyos fegyvertípusokban való képzettségünket). Bizonyos szin-

A FEGYVEREK

A szövetséges erők az alábbi műszereket vehetik kézbe (kések, repeszgránátok és időzített bombák mellett): Colt .45 Model 1911, M1 Garand, M1 Carbine, Sniper Rifle, Enfield #4 Rifle, Bren Light Machine Gun, Thompson, Sten Gun, M3A1 Grease Gun, BAR, Bazooka (M9A1), Piat (kis hatótávolságú páncéltörő, tankelhárító ágyú). A tengelyhatalmak küzdelmét Luger, MP 40 géppisztoly, Mauser 98K, Gewehr 43 Sniper Rifle, MP43/StGw 44, Gewehr 42, MG 44, MG 42 segíti, ezek mellé repeszgránátok, bajonett és páncélökölt társul.

A fegyverek ismerőnek, és szerelmeseinek szíve gondolom, erősen dobog a nevek hallatán, megbízható és kedves barátok ezek, jó részük persze öreg harcos a műfajban, de legalább leteszteljük, ez alkalommal hogyan sikerült megoldani a fejlesztőknek a lemodellezést, a megjelenéstől a hangokon át a fizikáig. Itt persze nem várhatjuk el az FPS-ek „anatómiai" precizitását, de azért reméljük, nem is nagyolják el a fiúk a dolgot...

És akkor Jack ijedten vette észre, hogy ellopták az árnyékát

tet elérve segítőt is vehetünk magunk mellé, ezek száma maximum három lehet. Őket nem irányíthatunk, de fejleszthetjük. Érdekesség, hogy ha tiszttévé tápoljuk főhősünket, ezen rangban nem növelhetjük a saját statokat, beosztottainkét viszont igen, ráadásul ők egy tisztet lelkesebben segítenek és védenek, így ütős kis egységet hozhatunk össze. A játékmenethez pedig annyit, hogy bár említettem a Diablót, ne tessék hack'n'slash klisékben gondolkodni, itt nem lehet agyatlanul előretörni, ráadásul minden karakterünk egyszerre csak három fegyvert és egy kiegészítőt, pl. gránátot cipelhet magával. Az irányítást a lehető legegyszerűbbre tervezte a csapat, az interfész és a játékmenük (inventory, karakterfejlesztő lap) a veterán BGDA és Fallout: Brotherhood of Steel játékosoknak igencsak ismerősek lesznek, mint ahogy az egyes fegyvereink közötti átváltás is az ismert Interplayes D&D-játékokban megszokott módon történik majd.

Ellenségeink a náci hadigépezet teljes skálájából kerülnek ki, a Wermacht, a Waffen-SS erői, no meg persze a „kollégák", a német ejtőernyősök soraiból, és nem maradhatnak ki a gépesített egységek sem, így azon sem kell meglepődni (legfeljebb megijedni…), ha egy pisztollyal és pár gránáttal a kezedben szembetalálkozol egy megtermett Tigrissel. Az RPG-stílus itt is jelentkezik, azaz a különféle katonák más-más erőt képviselnek, így az említett három fegyver cserélgetése a szituációnak és legyőzendő ellenségnek megfelelően igen fontos momentum lesz. Ismétlem, a Diablo-stílus csak a játékmenetre vonatkozik, tehát maga a háborús téma abszolút történelmi tényeken alapul, épp ezért a rendelkezésünkre álló fegyverarzenál is a korabeli készségek hű és pontos mása, erről bővebben külön olvashattok. Természetesen elfoglalhatunk lőállásokat is, melyek 50-es kaliberű gépfegyvereivel akár egész ellenséges szakaszokat is ledarálhatunk, mindezt belső nézetből. Járművezetés sajnos (?) nem lesz, viszont az erre vonatkozó kérdésre válaszolva az egyik tervező elhintette, hogy sikeres fogadtatás esetén terveznek folytatást, tehát valószínűsíthetjük, hogy abban (vagy akár egy kiegészítőben) már megjelennek az általunk terelgetett közlekedési eszközök is.

A játék a fejlesztés kezdeti szakaszában kizárólag PS2 és Xbox konzolokra készült, ám a kiadó honlapjának a sajtó számára felszentelt szentélyében belefutottunk a „PC CD/DVD Coming soon" bejegyzésre, vagyis hogy készül kedvenc platformunkra is a stuff (és ez bátorított minket jelen beharangozó megírására is), ami persze portolást jelent (ez kevésbé bíztató). Ama bizonyos CD/DVD kitétel homályos, maga a játék véleményem szerint nem indokol DVD nagyságot, de majd meglátjuk. Ennek a fejlesztési irránynak megfelelően „igazi" többjátékos üzemmód nincs, van viszont egy kellemesnek ígérkező móka: kétfős kooperatív kampánymód, ami ráadásul nem osztott képernyős lesz, azaz mindketten ugyanazon játéktéren mozoghatunk és akcióthatunk, ami szerintem remek dolog, lehet egymást kóstolgatni („most hová mész, mondtam, hogy hátulról fedezz, te állat!")…

Ami egy játéknál abszolút bizonytalan, az a megjelenési dátum, a CE viszont határidőhöz kötött: mind a fejlesztők, mind a kiadók határozott célja, hogy termékük a D-Day, a partraszállás 60. évfordulóján, 2004. június 6-án a boltok polcain legyen. Ezt magam is szeretném, mert félezer cím ide vagy oda, azért egy jó világháborús akciójátékból sosem elég, legyen az belső- vagy külsőnézetes, FPS vagy RPG, van a dologban valami állat. Pedig amúgy nem vagyok egy militáns alkat, bár az is igaz, a másfél év Taszáron '86-'87-ben mély nyomokat hagyott bennem. De az egy másik korszak és egy másik sztori…

]{redenc

BATTLEBORN

A nevadai Renóban székelő, és az állam jelmondatát nevéül választó csapat igazi harcedzett veteránokból alakult 2002 derekán. Az alapító „főmérnök" James Kosta, aki a LucasArts korai címeinek grafikus meghajtóit készítette, majd a Microsoftnál az NT hálózati illesztőit. Később olyan cégeknél volt multimédiás fejlesztő és tanácsadó, mint a Disney, a Nortel, a Dell, Compaq, a HP vagy az IBM. A kreatív igazgató az a John Sonedecker, aki a Red Storm teljes Rainbow Six és Rouge Spear sorozatának pályatervezője, majd a Ghost Reckon és a Sum of All Fears vezető művésze volt. A tervező-producer Eric DeMillt, aki tíz évig az Interplay sorait erősítette, a Black Isle színeiben ő volt a felelőse a Fallout 2, a Stonekeep 2 és a Baldur's Gate: Dark Allience címeknek. A főanimátor James Hopperstead, 2D-s és 3D-s tervező, díjnyertes reklámfilmek elismert készítője. A vezető pályatervező pedig Ryan Curtis, aki a LIPSInc vezető animátora és művésze volt, és aki számos játékcégnek segített az Unreal motorra épülő karakterek életre keltésében. Nem semmi csapat, az biztos, és mondom, ez határozottan bíztató…

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 800 MHZ CPU, 128 MB RAM, 3D VGA
MIBEN LESZ MÁS: „Elit alakulat" Baldur's Gate köntösben - ez valahogy izgatja az embert…

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Tapasztalt tervezők
+ Jó grafikus motor
− A téma lerágott csont

JACK THE RIPPER

1888. augusztus 31-én találták meg holtan, a 42 éves Mary Ann „Polly" Nichols-t. Nyolc napra rá, a 47 éves „Sötét" Annie Chapman holttestére bukkantak hasonló körülmények között. Kettejüket még három, a londoni szegénynegyed megélhetési kényszerprostituáltja követte. A közös pedig a gyilkosságuk módja volt: valaki egy 25 centis pengével kibelezte őket. És persze a hozzájuk kötődő rejtélyes gyilkos: Hasfelmetsző Jack.

A zÁrpi jó munkássember....

Nem mondhatjuk tehát, hogy érdektelen témát választott volna a francia Galilea és kiadójuk a Wanadoo Edition, hiszen magával a bűnüggyel jó pár szakértő foglalkozott már az elmúlt száz év során, ám Hasfelmetsző Jack kiléte és tetteinek indoka mindmáig megfejtetlen. Vannak ugyan teóriák és léteznek lehetséges indokok - ám a tényen nem változtat: a rendőrség a nyomozást az ötödik áldozat megtalálása után két héttel lezárta, anélkül, hogy a gyilkost elfogták vagy azonosították volna. Sokak szerint különös összefüggések mutathatók ki a királyi család egy leszármazottjával, akit mindenáron védenie kellett a hatalom szolgálóinak, de legalább ilyen népszerű a másik elmélet is, mely szerint egy anyja mentális állapota miatt pánikba eső, nőgyűlölő egylettagi doktori címmel rendelkező tanár volt az illető. Számos film és regény állít emléket a különös kegyetlenséggel elkövetett áldozatoknak, és a soha meg nem értett hasfelmetszőnek...

Az elég sok részletre kiterjedő történelmi háttér után nagy felelősség nyomta a fejlesztők vállát - amely alól kicsit kibújva, 13 évvel később tették a sztori kvázi folytatását, és egyúttal át is telepítették a tengerentúlra. A helyszín ugyanis New York, az idő pedig 1901 novembere, amikor is - a londoni Whitechapel negyedben történtekhez hasonlóan - a Low Side Districtben is elkezdődnek a prostituált-gyilkosságok. Főhősünk James Palmer, a New York Today ifjú publicistája pedig azt a feladatot kapja, hogy járjon utána a gyilkosságoknak, és derítse ki, mi állhat az ügy hátterében. Az érdek persze önös, hiszen az újság főszerkesztője eladásokat remél tőlünk, mi pedig egyre jobban belemerülvén a nyomozásba, igazi barátokra lelhetünk a nyomornegyed lakói között.

Kisasszony, mégnézhetném közelebbről, azt a dokumentumot?

A játék egy belső nézetes motort használ, és hasonlatosan a klaszszikus külső nézetes kalandjátékokhoz, egérrel lesz irányítható. A Virtools rendszerét alapul véve egy saját fejlesztésű 3D-s megoldással készült a játék háttere és előtér látképe - vagyis egy előre renderelt 360 fokos látószögű képet kapunk, amelyben valósidőben megjelenő 3D-s karakterek tetszelegnek. Ez annyit tesz, hogy egerünkkel a képernyőn mozogva hamar megnézhetjük, hogy mi van a hátunk mögött, vagy akár a talpunk alatt - szóval indításnak nem rossz egy kalandjátéktól. Hogy a kezelésnél maradjak: nincs túlságosan túlbonyolítva az egeres rendszer sem, hiszen jobb egérgombbal bekukkanthatunk az inventoryként funkcionáló kabátzsebünkbe, ahonnan elérhetjük az eddig összegyűjtött tárgyakat és a város térképét. Minden helyszín 5-6 képernyőből tevődik össze, ezek között képváltással ugrik a játék. A kurzor alakjától függően lehet majd cselekedeteket végrehajtani, mint előrehaladni (háromszög), beszélgetni (száj), hallgatózni (fül) és használni valamit (fogaskerék). A történet szerint 12 nap áll rendelkezésünkre, hogy felgöngyölítsük az ügyet, ezek a két napszakra: éjszakákra és nappalokra bomlanak. Minden környezeti tényező (házak, emberek) más megvilágításba kerülnek a napszaktól függően, és természetszerűleg mindig változó, hogy melyik helyszínen melyik állapotban cselekedhetünk meg bizonyos lépéseket. Az eleinte gyér helyszínkínálat a játék közepe felé érve gyorsan növekszik, és vi-

Fél óra ötszáz, az egész éjszakáért én fizetek...

szonylag sokféle emberrel is megismerkedhetsz addigra. Az üröm az örömben mindössze annyi lesz, hogy sajnálatos módon a kalandjátékokat messziről szagoló alkotásban a dialógusok, és megoldandó feladatok lagymatag folyama igen göthösre sikeredett. Egy másfélórás átlagos mozifilm több párbeszédet tartalmaz, mint a Jack the Ripper kb. 8 órás játékideje - a bonyolultságára pedig jellemző, hogy klaszszikus értelemben vett feladványok nem is találhatóak benne. A 12 nap leforgása alatt kb. 6 darab, teljesen átlagosnak mondható logikai próbálkozást tárnak elénk a fejlesztők - ennek egy ilyen stílusú játéknál minimum a tízszeresének kellene lennie. A pozitívumok oldalán azért meg kell említenem a gyönyörű betétdalt, amelyet egy ír leányzó ad elő, és hogy legalább a karakterek számában nem mutatkozik hiány: nagyjából 20 személyt vonhatunk be diskurzusainkba nyomozásunk során.

Gondolom sokakat érdekel, hogy mennyire tér el, vagy alkalmazkodik a hagyományos Hasfelmetsző-sztorihoz a játék. Nos, az eredeti mondakör teljes mértékben tisztelet-ben tartva, egy kicsit a régi feljegyzéseket is felhasználva, tulajdonképpen másolatnak tekinthetjük a történetben felbukkanó Hasfelmetsző alakját. Ám hangulatilag hiába van a topon, ha ezt fizikailag, egy ilyen látványvilág, illetve igénytelen megvalósítás lelombozza. No, de nem akarom enynyire kedvét szegni mindenkinek, úgyhogy mielőtt a befejezésre térnék, ajánlom, hogy próbáljátok ki a megjelent demó segítségével, mennyire jön be nektek. Ha pedig felkészültetek, akkor elmondom, hogy mi miatt is érdemelte ezt a rút százalékot az oldal alján …

A kettő darab CD-n terpeszkedő játék immáron jó 3 éve került először a tervezőasztal alá, s tavaly május óta láthattunk belőle hivatalosan megjelentett képeket a Los Angeles-i E3 alkalmával. Már ott is világossá vált, hogy a The Cameron Files sorozat alkotóitól egy formabontóan igényes belsőnézetes kalandjátékot kapunk, amelynek esszenciája a 360 fokban barangolható területekben és valós időben generált 3D-s karakterekben kristályosodik ki. Ehhez képest, ami elénk tárul, inkább emlékeztetett egy darab salakra, mint értékes drágakőre. No, de nehéz is az embernek visszaállítania az igényeszintjét egy Myst Dimension után, ami ugyan több mint 3 éve jelent meg Európában, de a 3D-s motorja példaértékű, nem pedig ipari munka jelleggel igénytelenedik a játékos monitorján. Ugyanis azt kellett konstatálnom, hogy a francia fejlesztők előre renderelt háttérképei néhol homályosak, néhol pedig egyszerűen csak elrettentően sivárak.

A helyszínek sajátosságait, a múlt század eleji Amerikát ugyan sikerült lemodellezni, és értékelem a kutatásokba feccölt időmennyiséget is, ám azt, hogy ezt miért a végső fázisban kellett elszúrni - nem értem. Ha fel tudnak venni egy jó pályatervezőt, megvan hozzá az a grafikus, aki öszszeilleszti a fényképek után lemodellezett épületeket - akkor miért pont arra nem találnak megfelelő embert, hogy egy kezelhető, és látványos mozgatórutint írjon a programhoz?! Illetve a kérdés nagyjából költői is - mert az okait sejthetjük: a kalandjátékipar 1-2 kivételtől eltekintve sosem tartozott a túlságosan populáris árucikkek közé, s mint olyan, a legjövedelmezőbbek közé sem. Ezáltal egy olyan folyamat kezdődik el, mely önmagába tér vissza, és befektetett pénz nélkül nem is fog még többet fialni. Sajnálom, mert a Jack the Ripper már csak a története miatt is hordozott magában annyi pluszt, ami kiemelhette volna az átlagból, ám a nevetségesen egyszerű puzzle-ok mellett ez a fajta látványvilág, illetve kezelőrutin elvette el a kedvem az egésztől; olyan volt, mintha jó öt évvel ezelőtt, az első álló-képes kalandjátékokkal játszanék. Azóta meg már igen csak túlhaladt a technológia ezen a megoldáson… Ettől függetlenül a játék nem rossz, és az elképzelés is életképes lett volna, ha kicsit több odafigyeléssel, igényesebb kivitelezés mellett, nem egy félig letesztelt játékot dobott volna piacra a kedves Wanadoo Edition.

Bagó Péter

AZ IGAZI HASFELMETSZŐ

Kiegészítő információt írni a lap margójára igazán hálátlan feladat egy olyan volumenű figuráról, mint Hasfelmetsző Jack. A XIX. század végén a londoni nyomornegyed utcalányait csonkítgató ismeretlen tettesről annyi történet született már, hogy pár sorban nehéz elintézni. Ennek ellenére kiléte a mai napig kétséges, hiszen - bár az ügyet az akkori csendőrség hivatalosan is lezárta -, sohasem fogták el, a leveleit a "Pokolból" feladó ismeretlent. Az öt áldozatot maga mögött hagyó, balkezes, sebészi ismeretekben jártas gyilkos a prostituáltakat nem csupán meggyilkolta, hanem belső szerveiket is eltávolította. Indítékaiban a mai napig sem lehetünk biztosak, de ha felrajzoljuk a Whitechapel negyed térképére a gyilkosságok helyszíneit, egy keresztet láthatunk kirajzolódni … Egy alkalommal még egy fél vesét is postázott a rendőrségnek azzal a megjegyzéssel, hogy a másik felét megsütve fogyasztotta el. A nevét egy saját kezével alászignózott levélről kapta: Hasfelmetsző Jack …

MINIMUM CONFIG: PIII 500MHz, 64 MB RAM, 16 MB VGA, 1.6 GB HDD
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért kellett kiadni egy félkész programot?

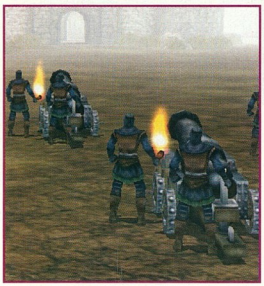
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch
LAN/INTERNET
Post Mortem - 92%
The Cameron Files - 88%
NEHÉZSÉGI SZINT:
REALIZMUS:
6-8 ÓRA

+ Közel 20 interaktív karakter
+ Lenyűgöző betétdal a játékban
+ Hasfelmetsző Jack hálás téma
– Nem ebben az összeállításban
– Nem ezen a grafikai színvonalon

32%

ENLIGHT
ENLIGHT SOFTWARE
HTTP://WWW.ENLIGHT.COM/JOA/
AZ ÁRA NEM ISMERT

WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC



Dokumentum a középkori klónprogram eredményeiről.

Egy olyan korban, mikor a nőket szinte nem is vették emberszámba, mikor az egyszerű népnek nem volt szava, mikor a nemesek és királyok voltak élet és halál urai - egy parasztlány a maga kezébe vette sorsát, és fordított egyet a történelem kerekén. Az ő történetét meséli el ez a játék - meglehetősen sajátos tálalásban.

Manapság nagy divat a különféle játékstílusok keverése - eredeti ötletek hiján a fejlesztők a jól bevált sablonok egymásra halmozásával próbálnak kitörni a végtelen RTS, FPS, TPS klónáradatból. Ezt az utat választotta a Wars & Warriors fődizájnere, Trevor Chan (Capitalism, Seven Kingdoms) is. Az alkalmazott recept: végy jó adag harmadik személy nézetű akciót, vegyíts hozzá csipetnyi RPG-elemet, majd csapj az egészhez egy RTS-kezelőfelületet a nagyobb csaták levezényléséhez. Végül helyezd ezt az egyveleget középkori környezetbe, majd állíts a középpontba egy népszerű történelmi alakot - Jeanne D'Arc tökéletesen megfelel, manapság úgyis divat a női főhős. Saját fejlesztésű 3D-motorral tálalva fogyasztható. Fogyasztható?

Kevésbé kényes ízlésűeknek esetleg. Őszintén szólva, nekem kissé megfeküdte a gyomromat ez a kotyvalék. Miért hiszi azt valaki, hogy egy harmadrangú akciójáték, egy tizedrangú RTS és egy huszadrangú RPG összegyúrása jó játékot eredményez? Mert bizony ebben a W&W-ben ahány összetevő, annyi Achilles-sarok. Mindehhez még hozzájön a hanyag és látható összecsapott kivitelezés, ami végképp beteszi a kaput. Ennek ellenére végig volt egy olyan érzésem, hogy ebből akár egy igen élvezetes anyag is kerekedhetett volna. Nagy kár hogy nem így történt ...

A játék sokoldalúsága nem mutatkozik meg mindjárt az elején: kezdetben az az érzésünk, mintha egy szimpla akciójátékot nyomnánk, némi tápolással megspékelve, amolyan Return of the King módra, csak kissé egyszerűbb kivitelben. A kamera hősnőnk háta mögött helyezkedik el, szolgain követve minden lépésünket. Az egérrel némileg befolyásolhatjuk a látványt, és egyben célozhatunk is a harcban, akár közelharci, akár távolsági fegyvert használunk. Előbbiek esetén a jobb- illetve bal egérgombbal egy gyengébb és egy erősebb támadást csalhatunk elő. Ezeket egymás után fűzése kombókat eredményez, komolyabb sebzésért. Az előcsalható kombók listája megtalálható a karakterlapon, persze a két gomb variálásával túl bonyolult akciókra nem számíthatunk... Azért van itt még egy külön billentyű a földön fekvő ellenség ledöfésére, valamint megtanulhatunk ugrással kombinált támadást, fejleszthetjük íjásztudásunkat és lovas harcászati ismereteinket is. A lovaglás egyébiránt jópofa dolog lenne, de sajnos harcban nem sok használ vesszük: fél pillanat alatt elszáguldunk az ellenség mellett, a megállás és visszafordulás viszont komoly időveszteséggel jár. Pedig érdemes folyton a harc sűrűjében lennünk: bár általában vannak társaink, azok leginkább csak arra jók, hogy némileg megosszák az angolok figyelmét. A munka java részét mindenképpen nekünk kell elvégezni meglehetősen buta katonáink helyett. Kivételt képez ez alól a többi hős, akik felett akár személyesen is átvehetjük az irányítást, de ők egyedül is derekasan küzdenek.

A közkatonák mindig ezeket a hősöket követik, a hozzárendelés RTS-módban a legegyszerűbb, de megtehető az

Én inkább visszaadom a zsoldomat, de nem megyek közelebb ehhez a megvadult spinéhez...

akcióközeli nézetben is (előbbi ugyanis csak az ötödik küldetésben válik elérhetővé). A harcok egyébként iszonyú bugyuták, köszönhetően a mesterséges (un)intelligenciának: az angol katonák tudása kimerül hősünk egyenes pályán való megközelítésében, illetve íjászok esetén a kellő távolság megtartásában. Általában vagy harminc egy emberként ránkrontanak, mi meg a jobb egérgomb (= erős támadás) ütemes nyomogatásával szépen lekaszáljuk őket. Unalmas.

Kellő mennyiségű kaszabolás után hőseink szintet lépnek. Ilyenkor néhány pontot oszthatunk el alaptulajdonságaik - erő (strength), kitartás (defense), ügyesség (dexterity), vezetői képesség (leadership) - fejlesztésére, valamint feljavíthatjuk némelyik kombónkat, esetleg újakat tanulhatunk. Ezen kívül kalandjaink során találhatunk néhány mágikus cuccot, melyek képességeink tápolására szolgálnak, és jobb fegyvereket is szakmányolhatunk, vagy éppen vásárolhatunk a városokban működő kovácsoktól. Ugyanitt szatócsboltokat is lelhetünk, ahol hőseink életerővisszaállító kajákat, vagy éppen a támadóerő felfrissítésére szolgáló almákat kaphatnak. Ezzel lassan ki is merítettem a szerepjátékelemek nem túl bőséges listáját - talán még a kommunikációt emelhetném ki a pályákon található népekkel, ami főleg mellékküldetések szerzésére szolgál, vagy a történet fővonalát lendíti tovább. Az egyes szintek egyébként igen nagy kiterjedésűek, viszont a bejárható terület jóval kisebb. A játéktér ugyanis keskeny ösvényekből áll, melyeket áthatolhatatlan erdők vagy domboldalak határolnak - ennyit a szabad és taktikus csapatmozgatásról... Ehhez képest időnként kedves kis „loading map" felirattal szóraknak minket a progi, mindezt akár a legnagyobb csata közepén, nem is kevés ideig... ez még egy akciójátékban elmenne, de egy RTS-ben kritikán aluli megoldás. A stratégiai nézetben a szokásos lehetőségek adottak: csapatok kijelölése, mozgatása, pozícióőrzésre felszólítás, stb., semmi extra dolog. Ilyenkor egy kicsit magasabbról szemléljük az eseményeket, a kamerát pedig kedvünkre forgathatjuk-zoomolhatjuk. Ennek ellenére a játékmenet eléggé 2D-s, nincsenek komoly szintkülönbségek a terepen, és annak a kevésnek sincs sok jelentősége.

A grafika olyan, mint a játék többi része: akár szép is lehetne, ha nem lenne olyan látványos fércmunka. A domboldalba belógás, egyhelyben járás, beakadás és hasonló bugok mindennaposak, de még kellemetlenebb a pályák egyhangúsága és kidolgozatlansága. A városok elég kevés poligonból épültek fel, csekély az olyan épületek száma, amelyekbe be is mehetünk, mozgásterünk rendkívül korlátozott. A karakterek szintén szögletesek kissé, igaz, ez csak akcióközelben feltűnő - nyilván a néha száznál is több egységet mozgató csaták miatt nem lehetett kidolgozottabb modelleket alkalmazni. A textúrák viszont szépek, és a bump-mapping hatások is a helyükön vannak.

Az animációtól nem voltam elájulva, itt megint csak előjön az alapprobléma: ami egy RTS-ben tökéletes, az egy akciójátékban nem elég.

Így visszaolvasva elég rendesen lehúztam a játékot, de érzésem szerint meg is érdemli. Manapság sokkal többet kell egy ilyen kaliberű anyagon dolgozni, hogy igényes mű kerülhessen ki a fejlesztők kezei közül. Ennek ellenére azt mondom, mindenki tegyen egy próbát a demóval - a műfajok keveredése mindenképpen érdekes, és - minden illúzióromboló hiba ellenére - akár még el is lehet kapni a játék hangulatát. Különösen, ha valaki fogékony a francia akcentusra.

Én nem.

Immortal

JEANNE D'ARC

Az Orleansi Szűz történetét a hosszú évszázadok során olyannyira elfedte a legendák és egyházi mítoszok köde, hogy ma már szinte lehetetlen - pláne egy magamfajta amatőr érdeklődőnek - kibogozni az igazságmagot a mendemondák szövevényéből. Ami nekem lejött az egészből, azt most dióhéjban megosztom veletek, reményeim szerint kedvet teremtve egy kis utánajáráshoz. Jeanne D'Arc 1412-ben született, egy Domrémy nevű faluban, tehetősebb paraszti családban. Még csak nyolc éves volt, mikor a troyes-i szerződés értelmében az angol V. Henrik lett a francia trón örököse, kisemmizve ezzel az akkori uralkodó, VI. Károly hasonló nevű fiát. Innentől kezdve az angol csapatok féktelenül fosztogatták a Loire-vidék falvait is. Hogy Jeanne a rablóhadak áldatlan tevékenységére unt rá, vagy valóban isteni látomása volt-e 1425-ben, azt nem tudni: mindenesetre elhatározta, hogy felszabadítja Orleanst, majd Reims-ben megkoronáztatja VII. Károlyt. Csodák csodájára sikerül is véghezvinnie tervét: miután meggyőzte a helyi parancsnokot terve komolyságáról, a csatamezőn kiváló stratégiai érzékről tett tanúbizonyságot, és csapatai morálját az egekbe repítette (egyházi források szerint ezt a káromkodást betiltásával, valamint a „rosszlányok" elhajtásával érte el... no comment). Az 1429-es koronázás után tovább folytatta hadjáratát az angolok ellen, ám a hadiszerencse elpártolt tőle: az ellenség fogságába esett. Miután az újdonsült király (egyházi források szerint mélyen hívő) nem volt hajlandó váltságdíjat fizetni érte (jótett helyében... no de egy túl népszerű hadvezér mindig szálka az uralkodó szemében, láttunk már ilyet), hosszas inkvizíciós per következett. Rengeteg meghurcoltatás és mítoszrombolás után végül is a teljesen megtört Jeanne-t eretneknek bélyegezték, és 1431-ben elevenen elégették. Hosszas rehabilitációs folyamat szükségeltetett, míg végül 1920-ban szentté avatták (Isten malmai lassan őrölnek...).

Nem tudom, hogy a legendákból mi igaz, egy azonban biztos: az 1400-as évek első felében egy francia parasztlány birokra kelt a sorssal, és két vállra fektette!

MINIMUM CONFIG: PIII-800MHz, 256MB RAM, Geforce2, 1,1GB HDD

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Nem kellett volna még dolgozni rajta... úgy fél évet?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képnutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET

Warcraft 3 - 98%

Medieval Total War - 95%

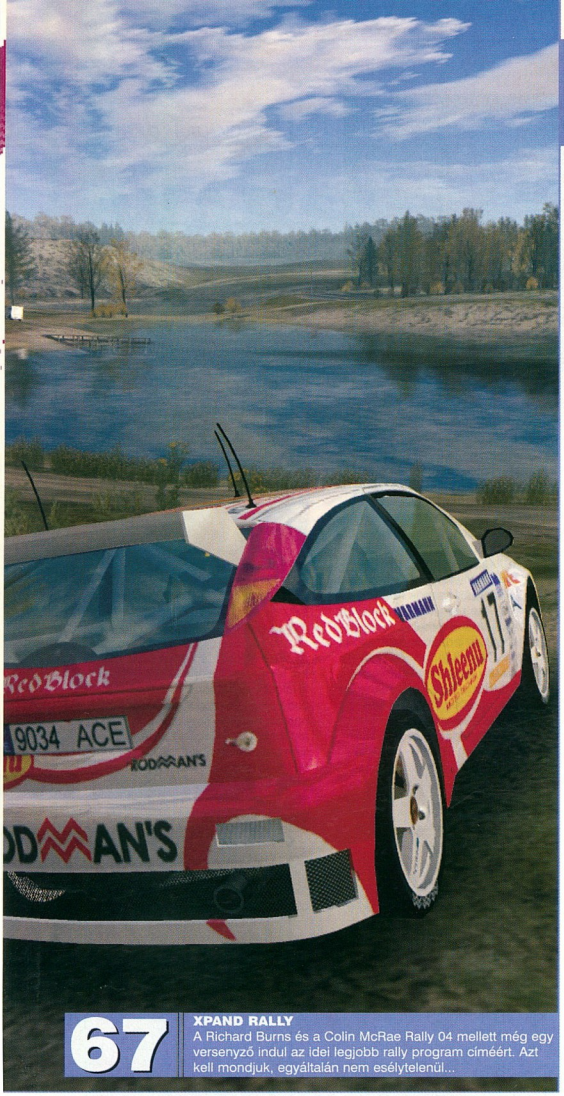
NEHÉZSÉGI SZINT:

REALIZMUS:

35 óra

- Három az egyben
- Buta AI
- Unalmas akció
- Gyenge történetvezetés
- Nem túl penge grafika

58%



67 **XPAND RALLY**
A Richard Burns és a Colin McRae Rally 04 mellett még egy versenyző indul az idei legjobb rally program címéért. Azt kell mondjuk, egyáltalán nem esélytelenül...

SZIM/SPORT

Minden hónapra jut lassan egy ígéretes rally bemutató. Szerintem ezzel nem is lenne senkinek problémája, de azzal igen, hogy ezeken kívül alig tudunk beszámolni valamire való fejlesztésről. A nagyobb kiadók - ld. EA, Codemasters - fejlesztgetik az évente megjelenő sorozataik következő részét, és készül egy-két autós program (a szimulátor szót lassan el is felejthetjük), de a stílusok keverése miatt a készülő játékok nagy része - ld. Driv3r, True Crime: Streets of LA) szépen átcsúszik az akció kategóriába.

TARTALOM

67 | XPAND RALLY
Nem kis munka - gyakorlatilag több hónapos levelezés, rábeszélés - árán sikerült szereznünk egy bemutató verziót a Techland készülő rally programjából. A Chrome grafikus motorját használó játék régóta mozgatja a fantáziánkat, a hírek rovatunkban már többször is beszámoltunk a fejlesztés pillanatnyi állásáról. Most, hogy elérhető közelségbe került, kíváncsiak voltunk, meg tudja-e állni a helyét olyan programok mellett, mint a Colin Mcrae 04 vagy a Richard Burns Rally.

70 | TOCA RACE DRIVER 2
A Race Driver első részét izgatott várakozás előzte meg, gyakorlatilag a körmünket rágva vártuk, hogy végre tesztelhessük. Sajnos az elkészült program nem felelt teljes mértékben az elvárásoknak, a szaksajtó és a játékosok egyöntetűen a csalódásuknak adtak hangot a különböző fórumokon. Közeledik a folytatás, és a rossz szájíz ellenére villámgyorsan lecsaptunk az összes elérhető információra.

72 | URBAN FREESTYLE SOCCER - 94%
A FIFA és a feljövőben levő Pro Evolution Soccer sorozatok kivételével nagyon ritkán tudunk jó focis programról beszámolni. Úgy tűnik, nem csak az élethűséggel, és a lassan már fotorealisztikusnak mondható grafikával, de jó ötletekkel, és a megfelelő hangulat elérésével is lehet felejthetetlen élményt nyújtó játékot piacra dobni. Az Urban Freestyle Soccer pontosan ennek a minta példája.

74 | UNIVERSAL COMBAT - 65%
Űr szimulátor, Űrkereskedő, Akció, FPS, TPS, mindez RPG köntösben. Egyetlen program, amelyben lehetsz bármi, amiről valaha álmodtál, a rendőrtől a katonán át a diplomatáig, parancsnokként hatalmas cirkálókat irányíthatsz az űrben, de akár te magad pattanhatsz valamelyik vadász pilóta fülkéjébe. Egy program, amelyben végtelen szabadsággal rendelkezel, és amely a szerkesztőséget is hihetetlen módon megosztotta...

ELŐREJELZÉS

IL2 Sturmovik: Aces	2004/03	Ubi Soft
Richard Burns Rally	2004/03	SCI
Colin McRae Rally 04	2004/03	Codemasters
MVP Baseball 2004	2004/03	Electronic Arts
Train Simulator 2	2004/06	Microsoft
Xpand Rally	2004/07	Techland
Combat Flight Simulator 4	2004/09	Microsoft
Knight Rider 2	2004/11	Davilex
Miami Vice	2004/11	Davilex
Stunts: Final Stage	2004/11	-

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2004	Electronic Arts
2. NHL 2004	Electronic Arts
3. Freelancer	Microsoft
4. Need for Speed: Underground	Electronic Arts
5. Pro Evolution Soccer 3	Konami
6. Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft
7. Toca Race Drive	Codemasters
8. Colin McRae Rally 3	Codemasters
9. Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts
10. NBA Live 2004	Electronic Arts

XPAND RALLY

Minden jel arra mutat, hogy a 2004-es év termékeny lesz raliszimulátoros játékok területén; a Colin McRae Rally 4.0 és a Richard Burns Rally bejelentése után ezúttal a lengyel illetőségű Techland adott hírt készülő raliszimulátoráról az Xpand Rally-ról. A szerkesztőségünkhöz eljuttatott játszható előzetes alapján úgy tűnik, hogy a program titkos befutóként akár az év legjobb raliszimulátorának címére is esélyes lehet, feltéve, hogy a készítők beleteszik a végleges játékba mindazt, amit most ígérnek.

Jól van, ne zsémbelj már. Lassítottam, ugorhatsz...

Dinamikus pályatervezés

A rendelkezésünkre bocsátott bemutató kezdő képsora a 60%-os készültséget hirdette, mely mértékadó jellemzés figyelembevételével a programból szinte még bármi lehet. Szerény véleményem szerint a készültségi szintet kissé alábecsülték a készítők, hisz ehhez hasonlatos kidolgozottságú demoverzióval (CMR3) már találkozhatott a nagyérdemű nem is olyan régen. A próba verzióban egyetlen kocsi, egy Ford WRC volt választható, mellyel két ország három-három szakaszpályáján lehetett végigmenni gyakorló módban. Az első meglepetés a rendkívül korrekt pályavezetés felismerésekor ért; a programkészítők nagyon komolyan vették a tervezést, a stage-ek szinte minden egyes métere az alaposságot sugallja. Ezen a téren minden rendben van; a lengyelországi szakaszpálya egy aszfaltos országúti szakasz a próbaverzióban, amely dombos-völgyes vidéken vezeti végig a versenyzőket. Néhány perc játék után már nyilvánvaló, az Xpand Rally-ban szinte egy másodpercig sem kalandozhat el a figyelem. A kanyargós, gyakori szintváltással operáló pályavezetés olyan dinamikát kölcsönöz a programnak, amely állandó, feszült koncentrációt követel meg a játékostól. A lengyelországi stage kanyargós aszfaltpályája százméterenként komoly mértékű szintváltással került modellezésre.
A dombra fel - völgybe le vonalvezetést a számtalan kanyar teszi tagolttá; egy padlógázos kigyorsításnál szinte biztos, hogy éles kanyar következik a domb alján. Hasonló a domborzati viszonyokat élethűen bemutató pályaszerkesztéssel legutoljára a mai napig is töretlen népszerűségnek örvendő Rally Trophy-ban találkozhattunk, melyhez képest az Xpand Rally vonalvezetése talán még bátrabb, dinamikusabb, valóságosabb. A programozók nagy műgonddal jártak el a szakaszpályák környezetének megtervezésekor. A lengyel szakaszon az utak mentén nemcsak cserjék és erdősávok, hanem megművelt szántóföldek és legelők is helyet kaptak. A nyaktörő száguldás közben láthatunk egy nagyobb tavat, több vízfolyást, sőt, távolban fel-feltűnik egy sziklaoromra épített kastély képe is.
A lengyel szakasz második harmadában át kell autóznunk egy kisebb településen is, melynél megemlítendő az aprólékos kidolgozás érzékeltetésére, hogy még az épületek hátsó udvara is szépen kidolgozott (egy buta elfékezés okán volt szerencsém részleteiben is tanulmányozni az ott található mezőgazdasági épületeket). A részletes környezet-szimuláció jól tetten érhető volt a demoverzió másik, írországi szakaszpályáján is, ahol például egy elvétett kereszteződés végén egyszer csak egy középkori várrom bejárata került Fordom reflektorainak fényébe.

Szimulációból jeles

A szimulátor rajongóknak jelentem: a Techlandnél értő fülekre találtak sóhajaink. A Ford irányításán szinte azonnal érzékelhető volt, hogy itt bizony nem valami maximum gázos cipősdoboz-tologatásról van szó. A gyorsítók után szinte rendre 60-90 fokos kanyarok következtek, ahol sem az erre figyelmet felhívó kisnyilas táblák,

CHROMEED

A ChromeEd a Techland saját fejlesztésű engine-jének integrált szerkesztőfelülete, melyet a készítők alapértelmezésben mellékelnek a Chrome-motort használó programjaikhoz.
A ChromeEd segítségével új térképeket készíthetünk a játékokhoz. A szerkesztő egyaránt lehetővé teszi a single és multiplayer módokban a modifikációt. Az editor modulrendszerű; számos, előre elkészített plug-innel, így a felhasználók kapnak jó néhány kész plug-int, például terepszerkesztéshez, vagy a növényzet telepítéséhez.
A ChromeEd segítségével akár saját animációt is készíthetünk, melyhez a szerkesztőben a programozók önálló modult készítettek.
A ChromeEd alapvetően különbözik a többi jól ismert szerkesztőtől, mint például a WorldCraft, a Valve Hammer Editorja (Half-Life), vagy az UnrealEd. A ChromeEd-ben a felhasználó kész elemekből rakhatja össze az új térképet. Az editor Java-alapú, első ránézésre leginkább a 3D Studio MAX-ra emlékeztet a négyosztású ablakrendszere miatt. Ezeket az ablakokat a felhasználók könnyen átkonfigurálhatják, így a térképeket akár különböző nézetekből is meg lehet tekinteni egy időben; például nagyon hasznos tud lenni, ha felülről, oldalról és elölről is látjuk a készülő térképünket.

Mondtam, hogy ez a Mózes jó mitfahrer!

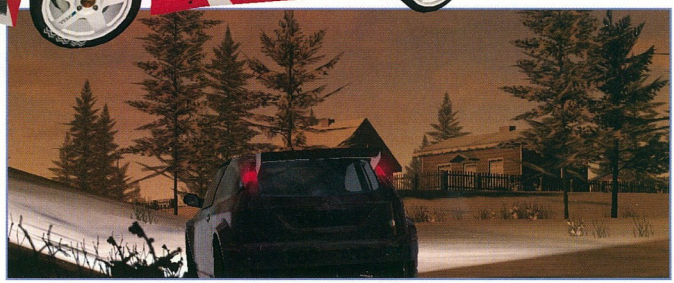
CHROME ENGINE

A Techland 1991-ben jött létre, és néhány év alatt Lengyelország legnagyobb játékszoftver-kiadójává nőtte ki magát. A forgalmazás mellett játékprogramok írásával a cég öt éve kezdett el foglalkozni, az ismertebbek közé tartozó játékaik: a Crime Cities, az Extermination, a Pet Soccer és Pet Racer. A lengyel programozó csapat két és fél évvel ezelőtt saját fejlesztésű grafikus motor készítésébe fogott, amely egy, az engine-nel azonos nevet viselő futurisztikus FPS-ben debütált az előző év végén. A játék, mely leginkább a Halóhoz hasonlít, nem talált túlzottan kedvező fogadtatásra, ami a Halo árnyékában nem is olyan meglepő. A profin megtervezett, valóban látványos, hatalmas kültéri helyszíneket a Techlandnél sajnos nem tudták olyan mértékben megtölteni élettel, hogy az igazán újszerű legyen. A tisztán lineáris játékmenet, és az elnagyolt, kidolgozatlan épületbelsők koncepciótlanságа még a műfaj kedvelőit is elbizonytalanította. Figyelemre méltó, hogy a Chrome-ban már volt lehetőség különböző szárazföldi harci járművek irányítására. E téren nem is lehetett senkinek sem panasza a játékra, sajnos azonban leszámítva azt a néhány helyzetet, ahol egyáltalán volt lehetőség járművezetésre, a program leginkább középszerűen teljesített. Úgy tűnik, a készítők tanultak az esetből, a versenyjátékokra koncentrálva jelenleg a grafikus felületre az Xpand Rally-n kívül még egy motorsportos játékot is készítenek, a FIM licenszével bíró Speedway Grand Prix néven.

sem a reklámhirdetések, sem a helyenként kiépített korlátok nem fogták vissza a kisodródó kocsit, hiába a padlófék. Így némi mozgásenergia átadása után (értsd: kidöntött közlekedési táblák és leamortizált védőkorlátok) az Xpand Rally-ban simán kisodródunk egy durvább kanyarban, minekután hosszú másodpercekig szánthatunk a búzaföldön vagy cserkészhetünk kisvadra egy erdőben, vagy akár az is előfordulhat, hogy egy tó kellős közepén találjuk magunkat. Szerencsére ez utóbbi még nem a világvége; a játékban a vízből még szépen ki tudjuk úsztatni kocsinkat a pályára. Érdemes itt felhozni, hogy ez azért szinte biztos nem jönne össze a valóságban, hogy csak egy friss példát említsek, az élmezőnyben szereplő Jutta Kleinschmidtnek a WRC kocsija éppen egy, a játékban szereplőhöz hasonló vízmosáson való átkeléskor mondta fel a szolgálatot a 2004-es Párizs-Dakar ralin. A pályaszabadság sajnos ezúttal sem tökéletes, bár érzékelhetően szabadabb, mint a CMR3-ban vagy a RalliSport Challenge-ben. A játék csak egy határig enged kifutni a kijelölt nyomvonalról, egy idő után szigorúan visszahelyezi az eltévedt pilótát a helyes útra, addig azonban akár 5-10 másodperc is eltelhet, a kocsi hosszának 10-15 szeresét engedi még tovább futni a program. Az automatikus visszahelyezés opciója a tesztprogram másik, írországi szakaszversenyén ugrott elő nálam gyakran, ahol bizony sokszor sikerült egy 3-as vagy 4-es kereszteződésből rossz irányba sodródni. Feltételezem, hogy a végleges játékban az eltévedésnek azért kisebb esélye lesz; a demoverzióban ugyanis még hiányzott a helyes útvonalat jelző térkép kijelzése. Visszatérve a raliautó menettulajdonságaira: a kocsi viselkedése már e kora verzióban is meglehetősen realisztikus volt, hogy mást ne is mondjak már, így 60%-os készültségben is simán überelte a Colin McRae Rally 3.0-ban tapasztaltakat.

Törhető rali autók

A végleges alkalmazásban a készítők több mint 60 stage játszhatóságát ígérik, több mint öt különböző országban, nyolc egymástól markánsan eltérő útminőség szimulációjával. Hogy pontosan mi is ez a nyolcféle minőség, még nem tudni, de valószínű, hogy a klasszikus aszfalt, murva, és hó jön szóba különböző időjárás alatt. A két tesztelhető országban egy-egy stage volt játszható három napszakban, ahol a fényviszonyok mellett az időjárás is változott. Külön figyelemre méltó a teljes grafikai részletezettség kérése esetén szimulált felhők árnyékának megjelenítése, ami nekem nagyon bejött. Jó hír, hogy az Xpand Rally-ban a kocsik szé-



Döntsd már el, hogy melyik fát tegyük fel a kocsi tetejére...

pen törnek; kis ügyességgel akár egy perc alatt megszabadíthatjuk kocsinkat néhány karosszériaelemtől. Már a tesztverzióban is könnyedén sikerült szétlőnöm az összes üveget, elveszteni a lökhárítókat és leszakítani a motorháztetőt (mely kezdetben csak bizonyos sebesség fölött felnyílva akadályozta a kilátást). Az amortizáció szépen kihatott a menetteljesítményre: például a sebváltó nekiállt akadozni, a törött kaszni a nagyobb szemű murván visszafogta a kocsit. Működő reflektor hiányában könnyen hibázhatunk, ez nálam az irországi kis kőfalkerítések között jött elő igazán az esti verseny alatt. A szigetországi pályán a saras és murvás pályarészletek váltották egymást, itt a Ford Focus szemet gyönyörködtető sárfelhőt csinált maga után, melynek következtében a stage, a három választható nézet közül (külső közeli, külső távoli, belső motorháztetős) a közeli külsőben szinte egyáltalán nem volt játszható. A csúszós, esős időjárás miatt könnyen lehetett kicsúszást produkálni, ilyenkor szinte tehetetlenné válik a játékos, a kocsi irányíthatatlanná válik, így jobb híján kezdhetjük megszámolni a fűszálakat, vagy a rendre a kisodródás ívébe kerülő kisebb-nagyobb sziklákat, melyek közül a kisebbeket Fordunk egyszerűen szétmorzsolja. Az ír stage-ben a második kicsúszásnál (a murván nem sikerült megtartani a kocsit esőben) a WRC autó szépen nekivágódott egy emberes kőszikla-nak. Az ütközést az oldalsó szélvédők üvegei bánták, ráadásul a vezetőoldali ajtó is csúnyán benyomódott. Az ütközés jól érzékelhetően kihatott a menetteljesítményre, a kocsi már nem hozta az addig megszokott végsebességet, és minden kanyarban ellenkezett.

Az Xpand Rally általam tesztelt verziójában feltűnt, hogy a képernyőn nincs ikon az autó sérülésének jelzésére. Ismerve a klasszikus rali-szimulátoros standardokat, valószínűleg ennek hiánya a 60%-os készültségnek tudható be. Remélhetőleg a nézetek száma még változni fog, ami e területen újfent a profizmusra utal, hogy amikor a közeli külsőnél szétlőttem a hátsó szélvédőt a kocsiban tisztán láthatóvá váltak a kocsit merevítő belső keresztbordák és a kormánykereket „magabiztosan" rángató pilóta alakja.

Ígéretek

A Techland közleménye szerint a végleges verzióban nyolc játékos fogja tudni összemérni tudását interneten és LAN-on egyaránt, továbbá a játékban opcionálisan lesz választható az osztott képernyős multiplayer játékmód is. A fejlesztők tervei szerint single player alatt a kétféle Career módon kívül, játszható lesz Championship, Single Race és Time Trial mellett egy olyan mód is, ahol a teljes térképet szabadon bejárhatjuk (ami valószínűleg annyit fog tenni, hogy kicsúszás után soha nem tesz vissza majd a program a pályára, bármennyire is eltávolodunk a versenyútvonaltól). Az Xpand Rally támogatni fogja a manapság egyeduralkodó EAX hangzásvilágot, és az ígéretek szerint, maximálisan ki fogja használni videó kártyáink DirectX 9. képességeit is.

Az eddig tapasztaltak alapján úgy vélem, a Techland játéka akár az év kellemes meglepetése is lehet. A két bemutatott szakaszpálya alapján egy igazi profi raliszimuláció-ra számítok valamikor 2004. második felében. Fiúk csak így tovább, és nem összehányni a végét a mihamarabbi megjelenés okán!

C5

MCRAE VS BURNS

A játékszoftvereket gyártók kiélezett versenyéhez most egy újabb WRC (2001.) világbajnok adja nevét a brit Richard Burns személyében. A 2004. tavaszára ígért Richard Burns Rally nem titkoltan a nagy ellenlábas Colin McRae Rally széria babérjaira tör. A készítők szerint programjuk soha eddig nem látott szimulációt, és valósághűséget fog produkálni, komoly kihívással még a legprofibb rali kedvelő játékosok számára is. A munkában a hírek szerint maga Burns is részt vesz, mely segítőkészség ugyanakkor nem mondható el Colinról, aki eddig sem titkolta, hogy eddig egyetlen róla elnevezett játék készítésében sem vett részt, egy percre sem. A 2003-as FIA WRC-n a Peugeot csapat tagjaként Burns csupán 4. lett, de még így is három hellyel előzte meg a Citroenhez igazolt 7. helyezett McRae-t. A Citroen oly annyira nem volt megelégedve az 1995-ben világbajnoki címet szerző Colin McRae teljesítményével, hogy a 2004-es évadban nem is szerződtette, így csapat hiányában Colin nem is indulhatott az idei világbajnokságon. Szomorú hír, hogy talán végleg el kell búcsúznia az aktív versenyzéstől Richard Burns-nek is, akit az agydaganatát kezelő orvosok tiltottak el a ralizástól. A helyzet tehát éppen az, hogy két olyan ralivilágbajnok nevével ladni szánt játék fog megjelenni a Techland Xpand Rally-ja előtt 2004. tavaszán, melyeknek névadói éppen nem is versenyeznek az idei a FIA WRC-ben.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P IV 1,7 Ghz CPU, 256 MB RAM, 200 MB HDD, 128 MB 3D Video Card, Win 98, DirectX 9b
MIBEN LESZ MÁS: Újszerű pályaszerkesztő, korrekt szimuláció

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Több mint 60 stage
- Animálódnak a felhők árnyékai
- Kevés játékmód

TOCA RACE DRIVER 2

Én már nem hiszek a csodákban. Főleg, ha azokat a Codemasters ígérgeti. Az elmúlt év három legnagyobb (már-már pofonnal feléró) csalódása az autós játékok terén mind tőlük származott.

Ha jól értem, azt mondták be a rádióban, hogy eddig rosszfelé mentünk...

A Colin McRae Rally 3 egy látványos poéngyűjtemény volt (pedig az elődökkel nem volt sok gond, csak követni kellett volna azt a vonalat). Az Indycar Series sem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, és a legjobban várt, előre istenített csodajáték, a ToCa Race Driver pedig…

Akik azelőtt jól elvoltak az NFS-szintű dolgokkal, azoknak itt sem tűnt fel semmi, de az autós stílus komolyabb rajongói sírva tépték ki a hajukat szálanként, átlag negyedórányi tesztelés után. Ami a fent említett három játékban közös, hogy fizikai modellezésüket tekintve a kilencvenes évek első felét idézik (azt hiszem, a Stunts is hasonló élmény volt, csak éppen az akkoriban jónak számított), miközben szemmel láthatóan a fejlesztők minden energiája a grafikai megjelenítésben emésztődött fel.

Az eredmény egy újabb „nagy mellű, buta szőke" játék lett, és tulajdonképpen nem is a nagy mellekkel meg a hajszínnel lenne baj, csak ez a „nő" beszél is, és itt vége a mókának. Örök optimistáknak azonban itt az örömhír: a lánynak van egy húga! Hamarosan őt is megismerhetjük, már ha nem ment el a kedvünk az egész családtól, ami tökéletesen érthető lenne.

Mielőtt még valaki azt hinné, csak kritizálni tudok, leszögezném, hogy a Race Driver azért nem minden téren vallott kudarcot. Igaz ugyan, hogy játszani nem érdemes vele, de egy olyan törés/ütközés modult sikerült összetákolni hozzá, amellyel a GT3 harminc évre előre kibérelhetné a „világ legjobb autós játéka" címet. Dühítő, hogy 3-4 játékból lehetne csak összedobni egy rendeset, de talán idővel megszűnnek ezek a problémák, és nem kell majd választanunk a jó a rossz és a csúf (értsd: a vezethető, az eladható és a szimulátor) között, hanem az egészet egy lemezen kapjuk meg. Persze a Race Driver eredeti célja ugyanez volt, de valahol félúton közbeszólt a marketing, és a végtermék egy szép, színes, digitális jojó lett, „0-tól 100 éves korig" címkével. Szerencsére a törésmodell marad, remélhetőleg még javul is. Már az első részben sem volt érdemes a falak jótékony segítségét igénybe venni kanyarodáskor, és ez ezután sem ajánlott. Hurrá, piros pontot a játéknak!

Amiben még tutira a TRD2 lesz egy ideig a csúcstartó, az az egy játékba belezsúfolt játékmódok száma. 15 különböző versenykategóriában 31 bajnokság vár ránk, a cél a hétvégi autókázástól eljutni Michael Schumacher kipufogójáig, esetleg még tovább. Természetesen itt is lesz videókkal díszített történeti szál azoknak, akik szellemi táplálékra vágynak két verseny között. Hát fene tudja, de ha van hely a vinyón (vagy a DVD-n), akkor miért is ne?

Összesen harmincötféle autóval lehet dolgunk, ami tulajdonképpen elég szép szám, de ha mellé tesszük a tizenötféle kategóriát, akkor már kevésnek tűnik. Persze én úgy vagyok ezzel, hogy ha csak egyetlen autót lehet választani, viszont az komoly vezetésélményt nyújt, akkor nekem nem hiányzik a több oldalas lista. Első a minőség, és csak sokadik a mennyiség, bár sajnos a többség ezt pont fordítva gondolja. Továbbra is a számoknál maradva, 31 helyszí-

Azt hiszem, az ablakmosó víz ezen már nem segít...

nen 48 pálya vár ránk, és ez már szép szám, akárhonnan is nézzük. Persze erre szükség is van, saját tapasztalataim szerint ugyanis a pályák hiánya (a vezethető autókéval ellentétben) már komolyan le tudja rontani a játékélményt. Amíg egy jó autót lehetetlen megunni, addig a legjobb pálya is unalmassá válik, ha már minden kanyart rutinból veszünk, és többé nem kihívás egyformán gyors köröket (vagy szakaszokat) autózni.

Állítólag minden egyéb javulni fog valamicskét az első részhez képest, de mint már említettem, én nem hiszek a csodákban. Meg különben is jobb félni, mint megijedni, ez mostanában különösen szem előtt tartandó, mert bizony kaptunk pár igazán félelmetes és ijesztő alkotást. A többjátékos mód általában az amúgy gyengébb autós játékokon is szokott segíteni, elvégre ha nem egyedül anyázik az ember, azt már lehet szórakozásnak hívni. Itt is játszhatunk majd egymás ellen, PC-n, XBOX-on egyaránt, akár 16-an is. A pályán amúgy összesen 21 autó lehet egyszerre.

Az AI (ahogy az ilyenkor lenni szokott) még fejlettebb lesz, még tanulékonyabb és realisztikusabb. Kevesebb lesz a buta ütközés, és több az okos taktikai húzás, legalább is ezt vagyunk kénytelenek elhinni, amíg meg nem győződhetünk az igazságról.
Arról már lemondtam, hogy a konzolra is megjelenő autós játékok valaha elérjék azt a szintet, amely fölött már nem létezik komolytalanság, és ez végül is segít abban, hogy jobban élvezzem az arcade stílus képviselőit.
A Race Driver első részével azonban van egy komoly gond: szimulátor akar lenni, de annak nagyon gagyi. A játékban minden részlet szimulátor jellegre utal, a vége azonban az, hogy guruló autók helyett súlytalan dobozok csúsznak síneken. Emiatt még arcade-nak is gyenge lenne.
Abban nem reménykedem, hogy a 2-ben komolyabb szimulációt kapunk, arra viszont van esély, hogy szándékosan eltolják a jelleget arcade irányba, és akkor már csak egy kicsivel jobb fizikai motor kell egy élvezetes, szórakoztató játékhoz.

Az aránylag közeli megjelenéshez képest (na persze, május...) gyakorlatilag alig tudunk valamit a játékról, de ezzel így van az egész világ. Szerencsésebb emberek (ismerőseinek a szomszédjai ismernek olyat, aki...) láttak már egy alfa/béta verziót, és ez alapján úgy vélik, hogy komoly előrelépés várható.
Az már biztos, hogy a hagyományos ralitól a rallycrosson át, a túra és teherautókon keresztül a Nascarig és a Forma 1-ig minden lesz benne. Ezzel csak egy gond van. Képtelenség enyni teljesen különböző fizikát egy játékba beleprogramozni, amikor tudjuk, hogy a „nagyok" (Papyrus-féle Nascar és EA féle F1) is sok évig fejlődtek, mire a mai szintre jutottak, és még mindig lenne mit fejleszteni rajtuk (csak immár mindkét játék sorsa az EA kezében van), pedig csak egyetlen versenysorozatot dolgoznak fel.
De azért értékeljük a Codemasters törekvéseit, részemről kaptak egy utolsó esély, és ha ez is csak egy röhögésre lesz elég, megígérem, hogy többet nem írok cikket a játékaikról.

FREAK

A TÖRÉSEK CSODÁJA

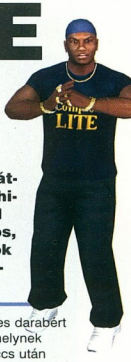
Ha csak a fele igaz annak, amit a Codemasters állít a Toca Race Driver 2-be programozott törésmodellről, akkor már van okunk örülni. Az első rész is legendás roncsfilmeket tudott produkálni, gyakorlatilag máig a legkomolyabb töréseket láthatjuk benne. A második epizód az ígéretek szerint már alkatrészenként számolja az állapotot, az anyagok tulajdonságait is figyelembe véve, vagyis nem mindegy, hogy hova és mekkora ütést kap az autó. Alattomos sérüléseknél utólag is lehetnek problémáink, az anyagok ugyanis valósághűen „fáradnak". Két kérdésem maradt: 1. Van-e ennek értelme, amíg az autók nem élethűen gurulnak? 2. Milyen processzor fogja ezt kiszámolni?

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 1Ghz, 256 MB Ram, 64 MB 9.0 DirectX VGA
MIBEN LESZ MÁS: Még jobb AI, és az eddigi legjobb törésmodell

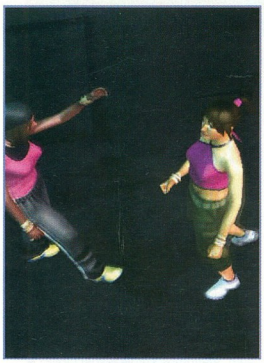
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Kidolgozott törésmodell
- Tuningolt grafika
- Gépigény

URBAN FREESTYLE SOCCER



Ha szentelünk némi figyelmet a számítógépes foci világának, akkor láthatjuk, hogy az utóbbi pár évben bizony semmi különös nem történt, hiszen az EA Sports Fifa sorozatának a Pro Evolution Soccer kivételével nincs igazán említésre méltó versenytársa - Pc-n -, ez pedig sajnálatos, hiszen az öreg mostanság távolról sem tökéletes, igazán nagy újítások hiányában meg lehetne szorongatni némi odafigyeléssel, ám a konkurencia még e szintet sem képes elérni.



Valami azt súgja, egyikük sem lesz szépségkirálynő jelölt...

Szerencsére azonban, néhány érdekes próbálkozás így is született már, igaz, ezek nem a hagyományos futball világából valók, no de sebaj, hasonló a stílus, és szórakoztató, akárcsak jelenlegi tesztalanyunk, az Urban FreeStyle Soccer. Acclaimék mindig is híresek voltak extrém fejlesztéseikről, elég csak a híres-hírhedt NBA Jamre gondolni, amely anno SNES-en már hatalmas hírnevet szerzett magának, de az újgenerációs konzolok körében is megállta a helyét. A fejlesztők most egy hasonló munkába vágták a fejszéjüket, bízva abban, hogy ami a kosárlabdában népszerű, az a fociban is az lehet, és mit mondjak, nem is tévedtek.

Az Urban Freestyle Soccer ugyanis magyarosan szólva tipikus grundfoci, olyan cselekkel, effektekkel és kombókkal, amelyek szemrevételezése után az átlag játékos igencsak dob egy hátast. No de nézzük a részleteket!

A csapatok

Tizenhat különböző csapatot irányíthatunk a játékban, ám ezek egy része a kezdésnél nem választható, nagyrészük ugyanis a Home Turf bajnokság folyamán hívható elő. Ez talán nem tűnik soknak, ám tekintve, hogy a négyfős teamek stílusa és tagjai is totálisan különböznek egymástól, már nincs okunk túlzottan sok panaszra.

Mi is az a freestyler foci?

Habár a játékban többféle játékmód is megtalálható, de kezdésnek csak a Turf küzdelmeket választhatjuk, amelyben a világ legjobb csapataival találkozhatunk, akikkel a pályáikon kell megvívnunk csatáinkat. Ám itt nem csak a gólok száma számít, hanem az is, hogy mennyi és milyen kombót, hányféle látványos cselt, szerelést érünk el, ugyanis minden egyes darabért pontokat kapunk, amelynek függvényében a meccs után csapatunk képességeit fejlesztjük. Erre pedig nagy szükségünk lesz, úgyhogy javallott rámenni a látványos focira, hiszen a kezdeti, könnyebbnek mondható bemelegítő mérkőzések után már igazi mesterek várnak ránk, akik vagy elképesztő cselezési tudományukkal, vagy erőszakosságukkal igencsak nagyfokú koncentrációt igényelnek. Összecsapásaink során ugyanis sok gólra van kilátásunk, tekintve, hogy a pályák nagy része aránylag kicsi, az akciók pörgősek és gyorsak, így három-négy gólos hátrányból is felállhatunk percek alatt, de ugyanígy a végén el is veszíthetjük az addig sziklaszilárdan uralt mérkőzést, ez pedig igen izgalmassá teszi minden egyes megmérettetésünket. Éppen ezért a kezdőknek ajánlott, hogy elsőként a tréning módot próbálják ki, ahol a gép ténylegesen jól használható, és könnyen megtanulható kombó leírásokkal és előhívási trükkökkel szolgál, mindezt pedig szép lassan adagolva. Ennek következtében tíz perc lefordása után már némi eséllyel indulhatunk neki az éles helyzeteknek is, mert itt bizony az egyszerű, passzolok ide-oda, vagy az egyéb „hagyományos" taktikákkal általában nem sokra megyünk.

A pályák azok, amelyek igazán különlegessé teszik az összecsapásokat, mivel mindegyik más stílust képvisel, akad homályos utcai aluljáró, szélesebb utcaszakasz (itt például a kapualjak a kapuk), de találkozhatunk már-már klasszikusnak nevezhető műfüves gyakorlópályákkal, igencsak gettó hangulatú lepukkant épületek termeivel, de deszkás központokkal is, ame-

lyekben például a mérkőzések alatt is folyik a gyakorlás, a srácok ide-oda ugrálnak a boarddal, és speciális mozdulatokat mutatnak be. Ez azonban csak négy-öt a sorból, ennél lényegesebb több típussal ismerkedhetünk meg, amelyeknél mindig más felfogású támadásra van kilátás.

A kombók miatt pedig már igazán nagy tévedés lenne a játék kihagyása, hiszen ezek mind olyan tökéletesen, látványosan, és hangulatosan lettek megoldva, hogy az ember néha már-már gólt sem akar lőni, csak a többtucatnyi speciális mozgást kívánja bámulni, amelyek minden helyzetben más eredményhez vezetnek, a teljes sikertől kezdve a hatalmas esési bármit elérhetünk így. Igazából minden olyan mozdulatra és befejezésre módunk van, amelyet egy futballmérkőzés folyamán tökéletes kivitelezés esetén, esetleg a gravitáció hiányában láthatnánk, itt azonban szükségünk is van erre, hiszen magától értetődő, hogy az ellen sem a megszokott szerelésekkel próbálkozik, bíró sporttársra pedig nincs kilátásunk, a pályán viszont így mindent megtehetünk, amit csak akarunk. Például, ha a gaz ellenség csatára elfut mellettünk, és nincs kedvünk utána rohangálni, akkor egyszerűen felkapunk egy hordót, amelyet utána vágva kirobbanó sikert érhetünk el, ő meg egy kicsit megüti magát (vagy esetleg leesik a feje). Azért lehetséges a becsúszást is alkalmazni, persze itt a páros láb, és a testrészre történő rácsúszás sem számít különösebben nagy cuccnak, emberkéink pedig ennek következtében frankón esnek, esetleg érzékenyebb testrészüket fájlalják (ez akár még egy ártatlan passznál is előfordulhat, de hát, ha az a fránya labda pont az ágyékunkra zúdul, akkor mit lehet tenni a görnyedésen és az összeesésen kívül ...).

Az Urban Freestyler Soccer másik különlegessége az, hogy rendelkezik azon apró részekkel, és átvezető animációkkal, esetleg látványos visszajátszásokat, amelyeket a Fifából rendszerint sikeresen kihagynak, itt azonban példának okáért gól után a feldühödött kopasz izomagyú kisebb könyökössel díjazza csatárunk botor tettét, de akár az örömmámorban úszó gólszerző is félrelökdösheti az útjában álló veszteseket. A csapattagok folyamatosan beszélnek, egymást zrikálják, veszekednek, szidják az ellenfelet, beszólnak, és minden elvárhatót megtesznek azért, hogy a végletekig fokozzák a helyzetet.

Ma a focinak azt az alapváltozatát játsszuk, amiben a labdának nincsen semmi szerepe...

Az irányítást szerencsére szintén nagyon eltalálták a srácok, négy-öt gombra lesz csak szükségünk, ezekkel azonban különféle helyzetekben, vagy kombinációkban más és más hatásokat érhetünk el, ezeket pedig az ember nagyon könnyen megtanulhatja, cseppet sem bonyolultak, utána pedig már rendesen taktikázhatunk segítségükkel.

Összegzés

Régen találkoztam játékkal, amely ennyire szórakoztató lenne, és aminek a magától értetődő irrealitását ennyire nem érezném. Véleményem szerint a fanatikus Fifa sorozat-rajongó is pillanatok alatt megbarátkozhat a helyzettel, az első mérkőzés után ugyanis már biztos nem azt fogja nézni, hogy ez bizony nem a hagyományos, jól megszokott foci, hanem mindössze csak egy játék. Gyenge pontokat nem is igazán tudok kiemelni, az erősségek függvényében változó játékidő, a folyamatosan előhívható játékmódok, pályák, csapatok, a fejlesztések miatti egyre több és látványosabb cseleket felvonultató csapatok, a tagokhoz igencsak illő különböző stílusú zenék (rap, rock, raggie, drum and bass stb.) és a hangulatos, durva pályák, no meg a gyönyörű grafika mindmind kiemelik az Urban Freestyle Soccert a tömegből. Ajánlom mindenkinek, akit csak egy picit is érdekel az ilyen stílus, mivel hosszú hetekig tartó szórakozásra lelhet rá így, tekintve, hogy ennyi idő után maximum a tizedét ismerhetjük meg az összetevőknek, így hosszadalmas és tartalmas freestyle grundfocira számíthatunk. Ötös!

Retee

UPGRADE-EK

A játék folyamán, ahogy egyre erősebb ellenfelekkel szemben vagyunk kénytelenek szembeszállni, szükség lesz a csapat képességeinek fejlesztésre, Ezek pedig az alábbiak:

Speed: Csak azoknál a csapatoknál lényeges, akik véznább tagokkal rendelkeznek, főleg náluk tudjuk ugyanis kihasználni a gyorsaságot, igaz egy húskolonc teamet sem tudunk sikerre vinni, ha csigalassúak, így aztán időnként néhány pontot érdemes ráállodzni.

Skill: A legfontosabb; a játékosok annál inkább sikeresek a speciális kombók végrehajtásában, minél magasabb ez az érték, amúgy viszont sokszor mellérúgnak, vagy elesnek, így mindenképpen nyomjuk az értékét minél feljebb

Power: A láberőnk, amely ha igazán magas, akkor egy jól eltalált labdával kapusostól mindenestül a hálóba találhatunk, illetve a hálóőr csak lassítani tudja a pöttyöst, és az nagyobb valószínűséggel fog becsorogni, mintha túl alacsony lenne ez az érték.

Shooting: Mikor lövésre aduk a fejünket, akkor a kapuban egy piros pontal tudjuk irányítani, hogy hova is menjen a labda, nos, hogy ezzel a ponttal minél jobban tudjunk célozni, és hogy emberkénk jól találja el a labdát, ezt a képességet érdemes fejleszteni.

MINIMUM CONFIG: Celeron 1Ghz 256 MB Ram, 32 megás videókártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nincs többjátékos-mód?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Backyard Football - 70% | Fifa sorozat - 94%

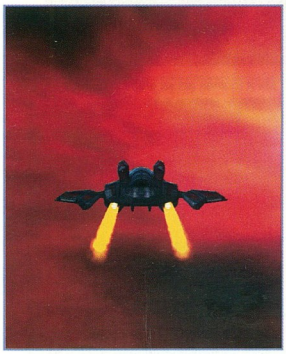
NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 40 ÓRA

- Rengeteg speciális mozdulat
- Különböző pályák
- Rengeteg apró animáció
- Hangulatos játék
- Kameraváltások

94%

3000AD
DREAMCATCHER INTERACTIVE
WWW.3000AD.COM
AZ ÁRA NEM ISMERT

UNIVERSAL COMBAT

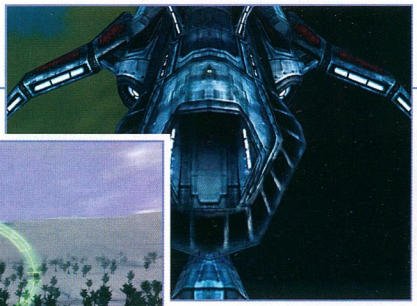


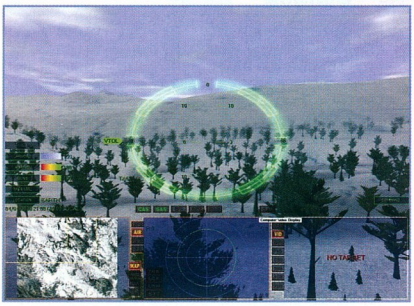
Amikor azt hittük, már semmi baj nem lehet, megjelent az első sugárhajtású denevér...

A sorsod a te kezedben van, hiszen csak rajtad múlik, melyik életet választod. Az űrkalandor vagy a flottaparancsnok izgalmas és harccal teli életét, vagy az űrkereskedő, esetleg a diplomata cselszövésekkel átszőtt karrierjét.

Vannak játékok, melyek egy, legfeljebb két év alatt eljutnak az ötlettől a boltok polcaira, persze a többségnek minderre azért legtöbbször kicsit több kell. Mindez nagyban pénz kérdése és persze az elszántságé, na meg a remek csapatmunkáé. Van viszont a készülő játékoknak egy másik nagy kategóriája, azok, amelyek hosszúhosszú évekig készülnek, és jó esetben legfeljebb idejét múltak lesznek, mire kiadásra kerülnek, rosszabbik esetben soha nem fejezik be a fejlesztésüket. Valószínű ebbe a kategóriába fog tartozni a programozó zseninek tartott Derek Smart fejéből kipattant játékötlet. Még anno 15 évvel ezelőtt történt, hogy megszületett az ötlet, és Derek elkezdte megírni teljesen egyedül az ötlete alapján a játék kódjait, melynek a Battlecruiser 3000AD nevet adta. Be kell vallani, az ötlet valóban remek, és még javában íródott a program, mikor már dicshimnuszokat zengtek a készülő anyagról a játékmagazinok. Azonban a program csak nem akart elkészülni. Eltelt már hét év, és 1996-ban a szerző nem bírta tovább a nyomást, és kiadta a kezéből a szinte félig kész programot. Mondanom sem kell, telis-tele volt hibákkal, és ráadásul csak egy pároldalas kézikönyvet mellékeltek hozzá, amelyből szinte semmit nem lehetett megtudni a kezeléséről. A program tehát óriási csalódást okozott, és bár tucatjával jelentek meg hozzá a javítások, a vihar csak nem akart elcsendesedni. Következett 1999-ben a program javított kiadása, nemes egyszerűséggel v2.0 néven, majd 2001-ben a Millennium verzió, és az elmúlt év végén a sorozat negyedik része, immáron átkeresztelve Universal Combat névre. De hogy ne szakadjon meg a sokévi hagyomány, ehhez a részhez is elkészült az első javítás, így ez év február 10-én felkerült a szerverekre az újabb patch, mintegy 10 MB-os méretben, hogy többszáz hibát kijavítson. De mi is ez a program? Nos, lássuk tehát mi az a hatalmas ötlet, amit Derek már 15 éve próbál végleges formába önteni.

Az ötlet bevallom, rendkívül impozáns. Űrszimulátor, Űrkereskedő, Akció, FPS, TPS, mindez RPG köntösben. Egyetlen program, amelyben lehetsz bármi, ami csak szeretnél, a rendőrtől a katonán át a diplomatáig, parancsnokként hatalmas cirkálókat irányíthatsz az űrben, de akár te magad pattanthatsz valamelyik vadászpilóta fülkéjébe. Lehetsz űrkereskedő, aki a végeláthatatlan galaxisban kóborolva hozzaviszi a portékát, így gyarapítva a vagyonát. Lehetsz egyszerű tengerészgyalogos, hogy egy szakasz kötelékében védd a bázisod az ellenségtől, lehetsz egy különleges felderítőegység parancsnoka, de akár egy harckocsi vezetője is. Oldalakon keresztül tudnám sorolni a különféle változatokat, akkor sem érnék a végére. A programban 12 faj (pl: Terran, Kandorian, Gammulan, Droidan) közül választhatsz, mindegyiknél 11 különféle foglalkozás kínálja magát, (pl: katona, felfedező, tudós, rendőr, bérgyilkos, kereskedő), és eldöntheted, hogy milyen karriert akarsz magadnak, hogyan alakuljon a sorsod. Lehetsz parancsnok, valamelyik speciális egység pilótája, vagy katonája, esetleg diplomata válik belőled, vagyis itt is lesz tízféle választásod. Kiválaszthatod, hogy melyik bolygó legyen az otthonod, és azon belül melyik bázishoz tartozz. Csak érdekességképpen: a játékterület 30 csillagrendszer 97 bolygóval, és a legtöbb bolygón 2-3 bázis van. De ez még mind édeskevés a lehetőségek közül, ugyanis a foglalkozásodtól függően több tucat jármű közül választhatsz, mellyel megkezded a kalandozásaid, az űrhajóktól kezdve légierő és a szárazföldi csapatok járműve-





in át, egészen az egyszerű gyalogosig, aki a hátán egy jet-packkal akár még repkedni is tud, ráadásul minden fejleszthető a szerzett tapasztalat pontok beváltásával, az egyéni fegyverektől kezdve az űrhajó legénységén át, egészen a cirkálód felszereléséig.

A játékhoz egy 300 oldalas gigászi kézikönyv készült, és csupán angol nyelven. Már ebből is látszik, hogy nem akármilyen programról van szó. Legyinthet erre bárki, hogy ugyan már minek ide kézikönyv. Hát igenis kell a kézikönyv, mivel a program irányítása meglehetősen bonyolult, és a különféle menük használatáról, vagy akár a billentyű-kombinációkról a programból semmit nem lehet megtudni. Ráadásul, a különféle módokban egészen más az irányítási mód, és legtöbbször még a menük is teljesen megváltoznak. Persze ez valahol egyértelmű is, hiszen egy tengerészgyalogosnak nem kell feltétlenül ugyanaz a bonyolult menürendszer, mint egy romboló parancsnokának. Az irányításhoz kell egy joystick, egy egér egy klaviatúra. Oktató mód sajnos sem-

milyen módban nincs, teljesen magadra vagy utalva, és arra, hogy használat közben tapasztalod ki te magad, mikor mi a teendő. A felfedező, illetve a szabad karrier módban egyébként is azt írja az eligazító képernyő, hogy azt csinálsz, amit akarsz, oda mész, ahová akarsz, azt támadsz meg, akit akarsz, és a játéknak akkor van vége, mikor meghalsz. Kapunk persze néhány kötött feladatot is, mielőtt belevágnánk a karrierünk felépítésébe. Szám szerint 12 előre kidolgozott, kötött feladatú küldetés közül lehet válogatni, melyekben lehetsz természetesen egy cirkáló parancsnoka, vadászpilóta, helikoptervezető, vagy egy egyszerű rohamosztagos. Ezekhez a feladatoknak eléggé változatos a nehézsége, volt olyan, amellyel 5 perc alatt végeztem, de volt olyan is, amelyben alig mozdultam még, máris ripityára lőtték a járművem.

Ami érdekes volt számomra, az elsősorban a program rendszerkövetelménye, ugyanis megköveteli a DirectX 9 jelenlétét, és azt, hogy a videokártya tudja kezelni az 1.1-es Vertex Shadert és Pixel Shadert. Arra sajnos nem igazán jöttem rá, hogy minderre miért van szükség. Az űrben a fények, a színek, robbanások kinéznek valahogy, de ennyi. Itt még valamennyire látszik a sokévi munka, hiszen minden objektum tökéletesen körbejárható, sőt amelyiket épp irányítjuk, még többszörösen zoomolható is, bár teljesen közelről szemügyre véve az objektumokat a látvány már nem valami szemet gyönyörködtető. Az apró részletek rendesen elmosódnak. A gond inkább a bolygófelszíneken zajló eseményekkel van. Remélem, hamarosan érkezik ehhez valami javítás, mert ezek a részek - ki kell, hogy mondjam - nagyon csúnyák, és az egész olyan elnagyoltnak tűnt. Ráadásul rengeteg apró idegesítő részlet jött itt elő, melyek eléggé rontják a játékélményt.

De hogy essen pár szó a fülünknek szóló csemegéről is, a játékhoz Manuel „Vanethian" Marino írt 14 számot, mintegy egyórányi zenés üreposzt. Ez döngicsél a fülünkbe véletlenszerű sorrendben. Persze a zenét ki lehet kapcsolni (egyébként kicsit Vangelis beütésű zene és egész jó) ha nagyon unnátok, de akkor marad a szárazföldön a néma csend, az űrben pedig egy hihetetlenül idegesítő állandó háttérzaj. Valami olyat képzeljetek el, mikor egy vastagon párnázott ajtó mögül hallgatóztok a másik helyiségbe, ahol vagy 30 ember beszélget folyamatosan, érthetetlen morajt létrehozva. Ezen kívül legfeljebb a kiküldött vadászok szövegelnek néha, és a lézerek lövéshangjait lehet hallani. Ennyi és nem több. Én mindenesetre a hangfalakat egy óra után végleg lekapcsoltam.

Lenne még sok minden, amiről írhatnék, hiszen a sokrétűségét nézve ez egy hatalmas és bonyolult program, hetekig lehet vele játszani, és még akkor is csak néhány lehetőségét ismerhetjük meg igazán. Sajnos erre nekem ennyi időm nem volt, így a program igazi mélységeiről így nem tudok véleményt alkotni. Egy biztos, aki szereti a hosszú hetekig tartó játékmeneteket, szereti böngészgetni a játékok kézikönyvét és sorra kipróbálni az abban talált új dolgokat, az bátran vágjon bele, bár tanácsos rögtön a javítást is beszerezni hozzá.

Clemi

UNIVERSAL COMBAT

NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Universal Combat játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

1. **Hogy hívják a játékot fejlesztőjét?**
2. **Mikor kezdte el a sorozat fejlesztését?**
3. **Mi a címe a játék előző részének?**

A megfejtéseket a 98. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt április 20-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Combat játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: PIII-1 GHZ, 256 MB RAM, 1 GB HDD, 8x CD olvasó, 64 MB-os DirectX 8.1 kompatibilis videó kártya.
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Mikor fog ez a játék tényleg elkészülni?

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

LAN/INTERNET | Home World - 94% | X2 The Threat - 85%

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | 60-80 óra

- \+ Kis helyigény
- \+ Legalább 5 játék egyben
- \- Kiforratlan grafika
- \- Bonyolult irányítás
- \- Még mindig sok hiba

65%

84 **TAVASZI VIDEÓKÁRTYA-TESZT**
Megizzasztottuk az Nvidia, és az ATI csúcsmodelljeit, valamint kipróbáltuk az XGI Volari Duo-t.

HARDWARE

MINIMUM	KONFIGURÁCIÓ
Abit IS7E alaplap	18.000 + áfa
Celeron 2,5 GHz + hűtő	19.000 + áfa
256 MB DDR-400 RAM	8.000 + áfa
Asus A9200SE VGA	14.000 + áfa
80 GB IBM HDD	15.000 + áfa
Asus DVD olvasó	8.000 + áfa
1,44" floppy	2.000 + áfa
Miditorony ház (Codegen)	7.000 + áfa
Billentyű, egér	5.000 + áfa
ÖSSZESEN	96.000 + áfa

Első ajánlatunk egy minimális konfiguráció, mely a mai játékokat nagyjából elfogadható minőségben futtatja. Az alaplap kétcsatornás memóriavezérlőt tartalmaz, melyet egy esetleges bővítés esetén használhatunk ki, azonban ügyeljünk, hogy ugyanolyan memóriamodult tegyünk bele bővítéskor, mint ami már megtalálható benne. Ezek a korszerű alaplapok minden szükséges perifériával el vannak látva, úgymint a hang, az USB 2.0 vagy az Ethernet csatoló. Szűkebb pénztárcájúak ne az alaplapon spóroljanak, válasszanak egy olcsóbb processzort és egy olcsóbb videokártyát, így a teljesítmény nem fog olyan szembetűnően csökkeni. (az Intel 865-ös chipset sokkal gyorsabb működést biztosít a 845-össel vagy a Sis gyártmányúakkal szemben).

MEDIUM	KONFIGURÁCIÓ
Abit IS7PE alaplap	22.000 + áfa
Celeron 2,8 GHz + hűtő	28.000 + áfa
2×256 MB DDR400 RAM	16.000 + áfa
Asus V9250TD VGA kártya	20.000 + áfa
120 GB IBM HDD	20.000 + áfa
Asus DVD olvasó	8.000 + áfa
1,44" floppy	2.000 + áfa
Miditorony ház (Codegen)	7.000 + áfa
Billentyű, egér	5.000 + áfa
ÖSSZESEN	128.000 + áfa

Második ajánlatunk nagyon hasonlít az elsőre, csupán a beépített alkatrészek mindegyike egyel nagyobb osztályba sorolható. Alaplapja a következő generációs (PE) Intel 865-ös chipsetre épül, és ellátták IEE1394 csatolóval (FireWire) is. Memóriarendszerébe már a két csatornás megoldást választottuk, a magasabb memória sávszélesség miatt. Igényesebbek válasszanak drágább videokártyát, szükség szerint CD- vagy DVD-írót.

HIGH-END	KONFIGURÁCIÓ
Asus P4C Deluxe alaplap	40.000 + áfa
Intel P4 3 GHz/1MB cache	56.000 + áfa
2 db 512 MB DDR-400 RAM	32.000 + áfa
Asus V9950XT	62.000 + áfa
200 GB IBM HDD	40.000 + áfa
Plextor PX-116 DVD olvasó	11.000 + áfa
DeLuxe kivitelű ház	12.000 + áfa
1,44" floppy	2.000 + áfa
Billentyű, egér	5.000 + áfa
ÖSSZESEN	260.000 + áfa

Ez egy igazi hardcore gamer konfiguráció, minden alkatrészből a felső kategóriásat választva. Alaplapja az egyik legkiemelkedőbb Socket 478-as, beépített gigabites Ethernet, FireWire, USB2.0 és sok egyéb interfésszel. GeForce FX 5900-as videokártyája a legújabb játékokat is zökkenőmentesen fogja megjeleníteni még pár évig, 1 GB memóriája a szédületes sebesség mellett minden igényt ki fog elégíteni. Ha valakinek még ezek után marad pénz a tárcájában, válasszon egy DVD-írót vagy egyéb extrákat. Ha zavaró lenne az alaplapi hangchip minősége, méltó kiegészítő lehet egy Audigy2 „zajkeltő".

TARTALOM

76 | **KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ**
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

77 | **DVD FELVEVŐK**
Az asztali DVD lejátszók elterjedése hihetetlen mértékben fegyorsult, itt volt az ideje, hogy felvételeket is készíthessünk.

78 | **HARDWARE NEWS**
Rajta tartjuk az ujjunkat az informatika ütőerén.

80 | **PIACI KÖRKÉP**
Ami változott az elmúlt hónap óta a főbb hardware összetevőkben.

82 | **GIGABYTE K8 - 64 BITES RENDSZEREK TESZTJE**
Miután a Microsoft letölthetővé tette a Windows XP 64 bites verzióját, kipróbáltuk, hogy mekkora teljesítménynövekedésre számíthatunk, ha 64 bites konfigurációt használunk.

84 | **TAVASZI VIDEOKÁRTYA-TESZT**
Beszereztük az összes elérhető közép -, és csúcskategóriás videókártyát, hogy egy átfogó tesztet készítsünk. Az Nvidia és ATI kártyák mellett kipróbáltuk az XGI Volari Duo-t is.

88 | **XP MŰHELYTITKOK**
Ha a legújabb programokkal játszani szeretnénk, mindenképpen át kell állnunk az Windows XP operációs rendszerre. Az XP tuningolásához olvashattok tippeket kétrészes cikkünkben.

ASZTALI DVD FELVEVŐK

Bizonyára ti is jártatok már úgy, hogy szerettetek volna jó minőségben rögzíteni egy filmet a tv-ről, esetleg egy sorozat összes epizódját lementeni az utókor számára. Erre a célra tökéletesen megfelel egy videomagnó, ha nincsenek túl nagy igényeink, továbbá hang és képminőség terén is el kell fogadnunk számos kompromisszumot.

Emlékszem, a '80-as évek elején mekkora szám volt az a Fisher típusú képmagnó, amely még felültöltős volt, mint egy magnetofon, illetve a korai modellek távirányítója még kábelen (!) keresztül csatlakozott a videóhoz. Azt hiszem, nem mondok nagy újdonságot azzal, ha megpróbálunk most megnézni egy ezzel, vagy hasonló kortársával készült VHS felvételt, az eredmény lehangoló lesz. A féltve őrzött rajzfilm-gyűjtemény, a "Derrick-összes" csak hunyorogva nézhető, a hangja élvezhetetlen. Szerencsére ez probléma sokakat arra ösztönzött már a '90-es évek környékén, hogy megpróbálják a kép és hanganyagot jó minőségű és időtálló médiára menteni.
A kezdeti időszakban minden "nagy" cég, (Sony, Philips...) a maga szakállára dolgozott, ennek következményeképpen rengeteg szabványt fejlesztettek, és szintén sok rögtön süllyesztőben végezte. Így fejlődött ki a CD, MD (Minidisk), CD-R, CD-RW, VCD, SVCD, Laserdisk, majd később a DVD, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD+RW formátum is, hogy csak a fontosabbakat említsük meg.

Természetesen már a kezdeti időszakban léteztek komolyabb, digitális rögzítésre képes berendezések, azonban ezek csillagászati áruk miatt nem tudtak elterjedni. Az egyik első ilyen úttörő berendezést a Panasonic gyártotta 1998-ban, NV-DV10000EC néven. Ez végeredményben egy digitális videomagnó tv-tunerrel felszerelve, amely DV kazettára rögzítette a képet és a hangot, ezen kívül rendelkezett S-Video és DV-link bementettel is. Ezt követte még számos modell, (Panasonic NV-DV-2000EC), azonban tudni kell, hogy ezeket a berendezéseket csak a tengerentúlon forgalmazták, főleg Japánban, illetve ezek még mindig DV kazettákra "dolgoztak". Időközben tovább fejlődött a VHS/SVHS technika, és megjelentek az asztali CD/MD írók. A gyártók rájöttek, hogy egységes és kiforrott szabványok nélkül nem lesz piaca az ilyen berendezéseknek. Szép sorban megjelentek az asztali DVD lejátszók is, ekkor még horribilis összegért, ne felejtsük el, 2000/2001-ben járunk! Ismét eltelik fél év és megjelennek az első PC-s DVD írók, és nem sokkal később az asztali társaik is, ezekről lesz szó most bővebben.

A tengeren túl 1999 novemberén mutatták be a világ első asztali DVD felvevőjét, a Pioneer DVR-1000-et. Európában azonban az első, otthoni felhasználásra szánt, asztali DVD-író a Philips DVDR-1000 (DVD+R szabvány) volt, amelyet 2001 nyarán mutattak be az IFA kiállításon. Halkan megjegyezném, ennek ajánlott fogyasztói ára 600.000 Ft volt, így érthetően nem kapkodták, de érezhetően iránymutató és hiánypótló eszközként jelent meg.
A DVDR-1000 tartalmazott egy RF tunert, kompozit/svideo bemeneteket, illetve DV-link ki/be csatlakozót is. Ez a modell HQ minőségben alig 1 óra anyagot tudott rögzíteni, SP/LP módban 2/3, illetve a már jelentősen VHS minőség alatti EP módban 4 órát. A berendezés MPEG tömörítéssel dolgozott, amelyet szintén követnek a mai gyártók termékei is. Szerkesztési funkciói minimálisak voltak, képes volt ugyan törlésre, de a felszabadult helyre csak ugyanakkora méretű/idejű anyag volt rögzíthető. Európa második DVD felvevőjét a konkurens Pioneer (DVD-R szabvány) hozta ki 2001. november környékén, DVR-7000 néven, harmadik generációs készülékként. (Japánban ekkor már túl voltak 2 generáción.) Ez a készülék már jócskán többet tudott márkatársánál, DVD-RW mellett DVD-R lemezekre is képes menteni, fejlesztett MPEG-2 tömörítő áramkörrel volt ellátva, a hangot pedig Dolby Digital 2.0 minőségben rögzítette. Induló ára félmillió forint körül volt, tehát még mindig messze volt attól, hogy ráakaszthassuk a "tömegcikk" jelzőt. A sorban a Panasonic DMR-E20 következik, DVD-R/DVD-RW mellett már DVD-RAM-ra is képes rögzíteni, azonban nagyon komoly kritikákat kapott képminőségére, lassú lemezkezelésére, túlbonyolított menüire és a DV kimenet hiánya miatt. Lemezkezelése sem volt túl egyszerű, mivel egy Caddy-val együtt kellett behelyezni a lemezeket a tálcába, egyedül 440.000 Ft-os ára volt "szimpatikus" .

Újabb óriási áttörés volt 2002 nyarán a Panasonic DMR-HS2-es típusa, amely DVD-R / DVD-RW / DVD-RAM rögzítése mellett rendelkezett egy 40g-s merevlemezzel (!) is, illetve egy PCMCIA csatlakozóval is, a szokásos ki/bementetek mellett. A HS-2-es minden igényt kielégít, amit egy korszerű digitális kép/hangrögzítővel szemben támaszthatunk. 52 órányi felvétel a HDD-re, egyidejű felvétel-lejátszás (amíg a DVD-RAM elejére épp adást rögzítünk, a végéről nézhetjük az előzőleg felvett anyagunkat). Komoly szerkesztési funkciók a HDD-n (akár képkockánként!). A leghasznosabb funkciója: ha egy beprogramozott műsor nem férne fel a behelyezett DVD-R lemezre, akkor a túlnyúló részt a HDD-re rögzíti, illetve tartalmaz egy olyan tömörítési módot is, amivel az adott kapacitás függvényében változtatja a tömörítés fokát. A fejlődés azonban még itt sem állt le, a konkurens gyártók sorra hozzák ki a nagyobb kapacitású DVD/HDD rekordereiket, jelenleg a Sony vezet (RDR-HX10) 250g-s belső HDD-jével és 4x DVD író meghajtójával. Megjelentek hibrid készülékek is, például a futurisztikus JVC XV-DDV1, amely egy DVD lejátszó és egy HDD rekorder ötvözete. Már kapható a Panasonic DMR-E75V, amely nem kevesebb, mint egy 6 fejes hifi sztereo VHS videó és egy asztali DVD-R / DVD-RAM író, egy dobozba építve. (*folyt.köv.*)

Kuf

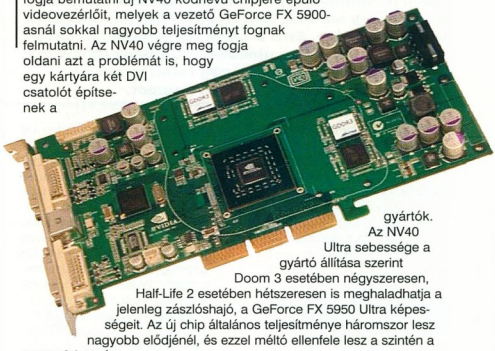
PCI Express Nvidia kártyák
Technológia

Az NVIDIA a San Francisco-i Intel Developer Conference (IDF, Intel Fejlesztői Konferencia) rendezvényen jelentette be legújabb grafikus megoldásait, melyek már PCI Express csatolófelülettel rendelkeznek a még nagyobb teljesítmény, még teljesebb vizuális hatások érdekében. Az új adatátviteli felület nagyobb adatátviteli sebességet biztosít a számítógép komponensei között, mint a korábbi AGP felület. A PCI Express-csatolást egy új, „high-speed interconnect" (HSI) protokoll-átalakító segítségével valósítja meg az NVIDIA, mely a jelenlegi GeForce FX-sorozatú termékeknek biztosítja az új adatátviteli szabvány használatát. Az új architektúrára négyféle kártya épül: a PCX 5950, a PCX 5750, a PCX 5300 és a PCX 4300. Ezeket jelenleg csak tesztelési célból adta ki a gyártó partnereinek.

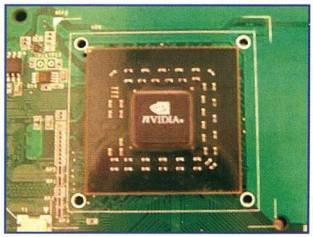
Az új termékek várhatóan 2004 második felétől lesznek kaphatóak a következő gyártóktól: Albatron Technology, AOpen, Anextek, ASUS Computer International, Chaintech, Gainward, Gigabyte, Leadtek, MSI, Palit, Pine, XFX, Prolink és a Sparkle.

Újabb nVidia chipek
Nvidia hírek

Az nVidia a március 18-án, Hannoverben megrendezendő CeBit-en fogja bemutatni új NV40 kódnevű chipjére épülő videovezérlőit, melyek a vezető GeForce FX 5900-asnál sokkal nagyobb teljesítményt fognak felmutatni. Az NV40 végre meg fogja oldani azt a problémát is, hogy egy kártyára két DVI csatolót építsenek a gyártók.



Az NV40 Ultra sebessége a gyártó állítása szerint Doom 3 esetében négyszeresen, Half-Life 2 esetében hétszeresen is meghaladhatja a jelenleg zászlóshajó, a GeForce FX 5950 Ultra képességeit. Az új chip általános teljesítménye háromszor lesz nagyobb elődjénél, és ezzel méltó ellenfele lesz a szintén a tavasz folyamán debütáló ATI R420-nak.



Az NV40 GPU-ra épülő videokártyák áprilisban kerülhetnek a boltok polcaira, kezdetben AGP csatolóval, majd ahogy a piac megköveteli, bemutatkozhatnak a PCI Express sínbe illeszkedő változatok is.

30 GB-os fotótároló
Adattárolás

Akik utaztak már hosszabban digitális fényképezőgépükkel, bizonyára tapasztalták, hogy milyen nagy szükség lenne egy nagyobb kapacitású fényképtároló eszközre vagy egy laptopra. A Nikon újdonsága megoldást jelenthet, bár egyelőre csak a Compact Flash kártyákat kezeli, azonban hamarosan meg fog jelenni hozzá az adapter az összes szabványos memóriához, mint az MMC, SD, Smart Media vagy a Sony Memory Stick.

A Coolwalker MSV-01 walkman méretű fotótároló JPEG, TIFF és NEV formátumú képek tárolására és megmutatására képes 2,5 hüvelykes beépített LCD-kijelzőjén keresztül. A képeket manipulálhatjuk is: átnevezhetjük, forgathatjuk, nagyíthatjuk őket és színekkel kapcsolatos modifikációkat végezhetünk rajtuk közvetlenül a készülék segítségével.

Beépítettek még egy S-Video kimenetet, így TV-vel vagy projektorral összekötve bárhol tarthatunk egyszerű diaelőadásokat, élménybeszámolókat. PC-re is köthetjük közvetlenül a beépített USB 2.0 csatoló segítségével. A készülék ára várhatóan 583 euró körül fog alakulni.

DivX-kártya a NeXX-től
Videóvágás

Akik videovágással vagy DVD-állományaik DivX-re konvertálásával foglalkoznak, értékelni fogják a NeXX újdonságát. A meglepő, de rendkívül hatékony videotömörítő segédkártyát márciusban dobja piacra a cég. A Vweb VW2010 tömörítőchipet tartalmazó gyorsítókártya bármilyen videoállomány DivX- vagy MPEG-kodekre történő átalakítását gyorsítja fel jelenleg processzorral elérhetetlen sebességre.

A gyártótól származó információk szerint a kártyát tartalmazó 2,4 GHz-es Celeron konfiguráción az MPEG-2 tömörítésű, 720 x 480 pixeles forrás videoállomány 4 perc 10 másodperc alatt alakult át a Dr.DivX legutolsó változat segítségével 700 kbit/s-os MPEG-4, DivX formátumba. Összehasonlításként egy 3,06 GHz-es Pentium 4 processzorral rendelkező konfiguráció eredménye a kártya nélkül: az azonos állomány elkészültére 7 perc, 35 másodpercet kell várni.

A beépített chip sajnos csak NTSC-formátumokat támogat: 720 x 480, 704 x 480, 640 x 480, 528 x 480, 480 x 480, 352 x 480, 352 x 240, 320 x 480, 176 x 144 pixeles videók elkészítését képes gyorsítani. A gyorsítókártya az MPEG4 mellett MPEG-1 és -2 támogatással is rendelkezik. Várható kiskereskedelmi ára 130 euró lesz.

Ultrakönnyű notebook
Hordozható eszközök

A ThinkPad X40-es modellje mindössze 1,2 kg tömegű, mely áttörést jelenthet a mobilszámítógépek piacán. Az Intel Pentium M processzorra és Intel i855GM chipkészletre épülő noteszgép Intel 802.11b, IBM 802.11b/g, vagy IBM 802.111/b/g vezeték nélküli hálózati vezérlővel rendelhető, de emellett Bluetooth adóvevőt is elhelyeztek benne. A fentieken kívül az X40 valamennyi modellje alapfelszereléseként modemet, Gigabit Ethernet hálózati kártyát és infravörös portot tartalmaz. A ThinkPad X40 20 százalékkal kisebb és 25 százalékkal (400 grammal) könnyebb elődjénél, a ThinkPad X31-nél. A vállalat állítása szerint az X40 akkumulátoros üzemideje akár 7,5 óra is lehet, kiegészítő akkumulátorral ez 10 órára növelhető.

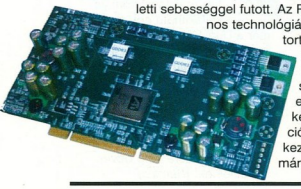
Érdekesség, hogy a merevlemezét leejtés elleni védelemmel is ellátták: az IBM aktív védelmi rendszer a merevlemezben található chip segítségével érzékeli a rendszer mozgását, és nagy gyorsulás - zuhanás - esetén a író/olvasófejet ideiglenesen parkoló pályára állítja. Ez a funkció segít megelőzni a merevlemez sérülését és a teljes adatvesztést, melynek köszönhetően az állásidő és a garanciaköltségek is csökkennek.

Siemens PenPhone
Mobil világ

Ki nem álmodott még kisebb mobiltelefonról? Eddig a problémát a billentyűzet és a kijelző jelentette. A Siemens újdonsága az előbbi eszközt egyszerűen kihagyta készülékéről. Az idei CeBit-en bemutatásra kerülő számos Siemens újdonság közt találunk ugyanis ilyet is. A tollal egybeépített mobiltelefon kézírásfelismerő szoftverrel lesz ellátva, a hívni kívánt számot leírva tárcsáz, SMS esetén pedig a beépített tollal leírva máris küldhetjük az üzenetet. A telefon sorozatgyártását ugyan egyelőre nem tervezi a német cég, viszont bevezetésre kerül többek közt egy por, ütés és cseppálló, 640x480 pixeles fényképezővel ellátott modell is.

Az ATI bemutatta az R420-at
Ati hírek

Február 17. és 19. között, San Francisco-ban lezajlott az idei első Intel Developer Forum. Az egyik legfontosabb esemény az ATI nevéhez fűződik, ugyanis bemutatták az R420 kódnéven futó grafikus processzor prototípusát. A kártya teljesítményét a Colin McRae Rally 04 futtatásával demonstrálták, a hírek szerint a játék stabilan 100 fps feletti sebességgel futott. Az R420 a tervek szerint 0,13 mikronos technológiával készül, 160 millió tranzisztort tartalmaz majd, és 500 MHz körüli magsebességen fog üzemelni. A chip 8 renderelő futószalaggal és 6 vertex shader egységgel rendelkezik majd, és képes lesz a GDDR3-specifikációnak megfelelő memórialapkák kezelésére. A kártyát hivatalosan a márciusi CeBIT során mutatják be.



Támad a kétrétegű DVD
Adattárolás

Mára már lecsendesedett a „mínuszos" és a „pluszos" DVD-k harca, azonban hamarosan újra kirobban a háború, ugyanis a kétrétegű lemezeket kezelő meghajtók eleinte ismét csak az egyik változat írására lesznek alkalmasak. Először a DVD+R9 formátum fog debütálni a hannoveri CeBit szakmai kiállításon, az első PC-s meghajtók valamikor április-május tájékán kerülnek a boltok polcaira.

Az elsők között megjelenő Philips DVDRW 885K készülék a hagyományos DVD+R lemezeket nyolcszoros, a DVD+RW-ket négyszeres, a kétrétegű, 8,5 GB-os DVD+R9 médiát pedig 2,4 szeres sebességgel képes megírni. Előreláthatóan a DVD+R szövetség több tagja is elő fog állni hasonló képességű íróval, azonban üzletpolitikai okokból ezek mind képtelenek lesznek a DVD-R és a DVD-RW lemezek kezelésére. A „mínuszos" család kétrétegű tagjai leghamarabb az év végén jutnak el a boltokba, de ezek meg a DVD+R konzorcium formátumait nem fogják eleinte támogatni.

Gigabyte helyett Gigatrend
Technológia

Az Asus által bevezetett ASRock márkanévhez hasonlóan a professzionális alaplapjairól híres Gigabyte is tervezi, hogy alsóbb árfekvésű, de szintén kiváló minőségű termékeket dob piacra más márkanév alatt. Noha a felső árkategóriás termékek miatt a Gigabyte magas haszonrést tud elérni, azonban az eladott termékek számát tekintve a konkurens gyártók mögött kullog. A vállalat vezetői úgy vélik, hogy az ASUS által létrehozott ASRockhoz hasonlóan a Gigabyte számára is komoly piaci lehetőségekkel kecsegtet egy új márkanév bevezetése és az alsó árkategóriás termékek piacán való megjelenés.

GIGABYTE TECHNOLOGY

A Gigatrend alaplapok eleinte az anyacég gyáraiban készülnek majd, azonban ha a mennyiséget növelni szándékozik a cég, akkor külső beszállítók segítségét fogják igénybe venni, mint pl. az ECS vagy a Foxconn Electronics. Előreláthatólag leghamarabb március végén kerül ez az új márka a boltok polcaira.

Sony - Áttörés az adattárolásban
Adattárolás

A Sony hosszas késések után előreláthatóan az idén májusban vezeti be BlueRay névre keresztelt optikai tároló rendszerét, mely a kék lézert használja az eddigi vörös helyett, így akár 9 mbyte/sec írási és 11 mbyte/sec olvasási sebesség érhető el a több mint 23 GB-os lemezeken. A meghajtókhoz a CD-khez hasonlóan egyszer és többször írható lemezek is forgalomba fognak kerülni. A Sony Ultra 160 SCSI interface-szel rendelkezik, így professzionális adatarchiválási feladatokra is alkalmassá válik a készülék, míg a júniusban megjelenő másik modell a népszerűbb USB2.0 csatlakozással lesz felszerelve. A SCSI-csatolóval ellátott készülék 3200 euróba fog kerülni, míg az USB2.0-ás változat körülbelül 200 euróval többet kóstál. A professzionális felhasználást automata lemezbetöltő rendszerekkel segíti majd a vállalat.

PIACI KÖRKÉP

Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.

VGA

ATI GeXcube videokártyák

A GeXcube az ATI referenciatermékeit gyártó üzem, tehát az innen származó kártyák mindenképpen a cég eredeti ajánlásainak megfelelő kivitelűek. A termékcsalád azóta is nagy elismertségnek örvend, köszönhetően az ízléses csomagolásnak, az átlagon felüli minőségnek és teljesítménynek, valamint a bőséges extráknak és nem utolsó sorban a kedvező árfekvésnek. Igazi slágerterméknek ígérkezik a 9600XT „Xtreme" változata, amelynek 2,5 ns-os BGA tokozású RAM-jai 700MHz (!!!) - en üzemelnek, míg a VPU sebessége 500MHz.

Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a kereskedők ezt a terméket a Sulinet Expressz program keretében is forgalmazzák! *(Mistral)*

HÁZ

Casetek fekvő ház

Akik a fekvő házakat kedvelik, bizonyára folyamatosan zavarban voltak, mert nem találtak megfelelő terméket a piacon. A Casetek házakat tápegység nélkül forgalmazzák, ugyanis a legtöbb hasonló termékben a felhasználó úgyis kicseréli ezt a kulcsfontosságú alkatrészt.

A ház a Casetek hagyományaihoz hűen robosztus, masszív szerkezet, a ráhelyezett monitort könnyedén megtartja. A szerelés során sem kell kompromisszumot kötnünk amiatt, mert fekvő házba kell szerelnünk alkatrészeinket: 3 db 5'25-ös, és 2 db 3'25-ös hely áll a rendelkezésünkre. *(Mistral)*

CD

Benq designer collection írható CD-k

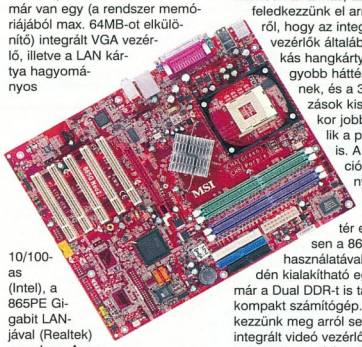
A Benq egyedi tervezésű írható CD-i akár 50 db-os, hengeres kiszerelésben is megvásárolhatók. A különböző mintával rendelkező kollekció focilabdát formáló tagja minden focirajongót magával ragad, de a kosárlabdát kedvelők sem maradhatnak megfelelő CD nélkül. Focis változatai négyféle, fekete, zöld, piros és kék színben, a kosárlabdás csupán a szabványos narancssárgában készül. A kollekció Platinum névre hallgató tagjával készíthetünk saját platina CD-t, saját írónk felhasználásával, úgy, hogy semmi közünk sincs a zenéhez, csupán MP3-ainkból válogatunk. A következő különlegesség a Studio Master, mely a régmúlt emlékeit idézi. Felülete a régi orsós magnót eleveníti meg. A Studio Master CD-re, régi archív felvételek mentésével, nem csak külsőségekben idézhetjük a kor hangulatát. Slim tokos csomagolása praktikus, helytakarékos megoldás. Ezen kívül számos bakelitlemezhez hasonlatos lemezt találunk, a szivárvány minden színében.

A Benq Designer Collection eme exkluzív kinézetű lemezeivel igazán egyedi CD gyűjteményt állíthatunk össze. *(Ramiris)*

ALAPLAP

Új MSI alaplap integrált videóval

A változó igényeknek megfelelően az MSI új terméke a 865G NEO2-PLS is követi a „mindent egyben" filozófiát. A már megszokott 865PE NEO2-PFS-től az új alaplap gyakorlatilag csak két fő szempontban tér el: a 865G-n már van egy (a rendszer memóriájából max. 64MB-ot elkülönítő) integrált VGA vezérlő, illetve a LAN kártya hagyományos 10/100-as (Intel), a 865PE Gigabit LAN-jával (Realtek) szemben. Azonban ne feledkezzünk meg arról a tényről, hogy a Realtek ethernet vezérlői sokkal nagyobb processzorteljesítményt vonnak el, és egy átlagos irodában még ritkaságnak számít a gigabites Ethernet. Az USB 2.0 csatoló és a beépített hangchip már szériatartozéknak számít. Az alaplap természetesen támogatja a Prescott processzorokat, a Dual DDR-t a 266/333/400 Mhz-es memóriamodulok esetén is. Hangkeltője egy 6 csatornás C-Media vezérlő, mely átlagos, irodai vagy filmnézési feladatokra kitűnően alkalmas, azonban ne feledkezzünk el arról a tényről, hogy az integrált hangvezérlők általában a márkás hangkártyáknál nagyobb háttérzajt keltenek, és a 3D-s hangzások kiszámításakor jobban leterhelik a processzort is. A konstrukció igazi előnye azonban az, hogy ára nem tér el jelentősen a 865PE-től, használatával könnyedén kialakítható egy modern, már a Dual DDR-t is támogató kompakt számítógép. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy az integrált videó vezérlők inkább irodai felhasználásra javasoltak, 3D-s számítási teljesítményük jóval a szokásos ATI vagy GeForce chipek alatt marad, viszont filmnézésre még bőven megfelelnek. *(Ramiris)*

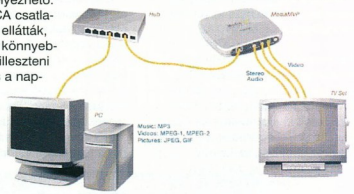


MULTIMÉDIA

Hauppauge! MediaMVP

Ez egy igazán különleges készülék, mely a hazai piacon már kapható. Ki nem vágyott már arra, hogy a gépén tárolt filmeket kényelmesen, a TV előtt ülve, távirányítóval a kezében nézegetni kezdje! A kis doboz szolgáltatásait tekintve egy Ethernet - Audio/video konverter, mely a hálózaton megosztott MP3, MPEG, MPEG-2 fájlokat képes lejátszani, továbbá JPEG és GIF képekből diavetítést készít. Sajnos DivX kódolású filmeket nem képes lejátszani közvetlenül, előtte pl. az ingyenes Virtual Dub nevű szoftverrel MPEG-2-vé kell alakítanunk azt. Az Ethernet hálózatra egyetlen UTP-kábelen kell csatlakoztatni, kis mérete miatt bármelyik TV mellé kényelmesen elhelyezhető. Scart és RCA csatlakozókkal is ellátták, hogy minél könnyebben tudjuk illeszteni a TV-hez és a napjaiban található hifitoronyhoz vagy házimozi rendszerhez.

A csomagban találunk még egy adaptert, egy másfél méteres UTP kábelt és egy telepítő CD-t is a távirányítón kívül. A lejátszó egy RISC processzort tartalmaz, melynek szoftvere Linux alapú. A hálózati megosztásokat Windows XP alatt kezeli a legoptimálisabban a dokumentáció szerint, de az alkalmazott Linux mag miatt valószínűleg az összes Windows verzióval és a Linux alatt szokásos Samba programcsomaggal is kompatibilis. *(Ramiris)*



TÁPOK

VANTEC termékek igényeseknek

Akik az optikai tuninggal szemben a minőséget szeretnék inkább gépükben, azoknak alternatívát jelenthetnek a Vantec megoldásai. Az ultra halk tápegységektől az LCD kijelzővel ellátott winchestertokon át egészen az IDE csőkábelekig minden extrát megtalálunk a cég választékában.

A „Stealth" tápsorozatot a gyártó 3 db (!!!), kétsoros golyóscsapágyas ventillátorral szereli, amelyek fordulatszámát egy kapcsoló segítségével manuálisan is lehet szabályozni , de igény esetén a táp ezt magától is elvégzi, ha „Auto" állásba kapcsoljuk. Ez a megoldás hatékonyan segít megvalósítani a Vantec által kitűzött célt, miszerint kiemelkedő minőségű és megbízhatóságú tápegységeket gyártsanak alacsony zajszinttel. Érdemes még megemlíteni, hogy a tápegységeket a mai trendek igényeinek megfelelően az ATX12V csatlakozó mellett már SATA tápcsatlakozóval is felszerelték és rendelkeznek beépített túlfeszültség, valamint rövidzárlat elleni védelemmel is. A tápok aktív PFC-vel vannak szerelve. Áruk - minőségükhöz mérten kedvező.

Az EZ-SWAP (MRK-102FD-SL és MRK-103F-BG) mobilkeretek IDE merevlemezek (ATA133-ig) fogadására alkalmasak. Házuk tartós alumíniumból készül, a behelyezett merevlemezek megfelelő hűtéséről 4cm-es hűtőventillátor gondoskodik. Az ezüstszínű, MRK-103F típust több extrával is felvértezték. Ilyen például az LCD-kijelző, amely tájékoztat a hűtés működéséről, akár hangjelzéssel is figyelmeztet az esetleges túlmelegedésről, sőt rögzíti a merevlemez valós használati idejét és informál a behelyezett eszköz Master/Slave beállításáról is.

TUNING

Újabb Coolermaster újdonságok

A tuningolást és a formatervezett gépeket kedvelők bizonyára előszeretettel választanak új designal megáldott hűtést és dekorációt gépükhöz. A kék fényben úszó, hőmérsékleteket és ventilátor-fordulatszámokat is kijelző előlapi panelek minden tuningoló álmát jelentik. A választékot tovább bővíthetjük néhány szintén kéken világító ventillátorral, esetleg a neonreklámokhoz hasonló fénycsővel.

Azonban ne feledkezzünk el arról, hogy ezen termékek csupán az optikai tuningot képviselik, a számítási teljesítmény növeléséhez lehet, hogy találunk sokkal célszerűbb alkatrészeket is. *(Expert)*

HANGZÁS

Az 50-es évek stílusa a hangfalakban

A meglepő formatervezésű 5.1-es hangfal szett gyártója az Altec Lansing. AZ ötvenes évek mikrofonjait idéző hangfal szett hangminősége a szokásos, 32Hz-től 18KHz-ig terjed, átlagos felhasználók valószínűleg nagyon szép hangúnak fogják találni, azonban műanyag doboza miatt kompromisszumot kell kötnie a komolyabb, fadobozos hangsugárzókból álló rendszert ajánlunk, külön erősítővel. *(Ramiris)*

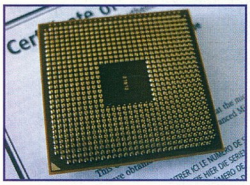
megoldást ez a kis készülék, mely az egyes hangszórókra jutó jelet szétválasztja. A készüléken helyet kapott 3 optikai és 1 koax bemenet a digitális jelforrások számára, valamint 3 sztereó analóg bemenet és 7.1-es be/kimenet is. A kényelmet az infravörös távvezérlő szolgálja, melylyel a bemenetek között váltogathatunk, illetve a hangerőt szabályozhatjuk, akár a fotelból is.

Creative DTS dekóder

Aki olyan 5.1-es, 6.1-es vagy 7.1-es Creative Audigy hangkártyával, vagy asztali DVD lejátszóval rendelkezik, melynek nincs kivezetve az összes csatornája, csupán egy optikai vagy koaxiális kimenet, már biztosan sokat törte a fejét, hogy ebből a jelfolyamból hogy lehet olcsón előcsalogatni a jeleket egy megfelelő hangfalszett számára. Ezen olvasóinknak jelenthet kiváló

A fejhallgatót kedvelők számára 2 jack kimenetet is beépítettek a tervezők. Az eszköz támogatja a manapság leginkább elterjedt többcsatornás hangformátumokat, a Dolby® Digital EX-et, a DTS®-ES-t (Matrix és Discrete), a Dolby Pro Logic II-t, valamint a DTS NEO:6-ot. *(Ramiris)*

GIGABYTE K8 TRITON ALAPLAPOK



Az interneten manapság egymást érik azon cikkek, melyek a 64-bit előnyeit, illetve hátrányait taglalják. Olvashatunk az AMD és az Intel múltjáról, jelenéről, és jövőjéről, valamint mérési eredményeket és tuningolási ötleteket is kaphatunk, ami biztos jól jöhet akkor, ha véletlenül az ölünkbe pottyan egy Athlon 64-es konfiguráció. Cikkünkben inkább azokat a kalandokat meséljük el, amelyekkel a rendszer üzembe helyezésekor találkozhatunk, valamint szót ejtünk arról, hogy érdemes-e átállni 64-bitre, továbbá összehasonlítunk két, a kereskedelemben is kapható alaplapot. Persze, mindezekhez elengedhetetlen az is, hogy említést tegyünk a Windows XP 64-bites változatáról.

Pár szó a tesztkonfigurációról és a tesztelésről

Tesztünkben két alaplapot vettünk górcső alá, melyek kialakításukban lényegében anyniban különböztek, hogy az egyik nForce 3 chipsettel bírt, míg a másikban a VIA chipje működött. Előbbi a GIGABYTE K8NNXP, míg a másik a K8VNXP azonosítót viseli, ám a kapott extrákat és az alaplapi felszereltséget tekintve minimális eltérést fedezhetünk fel (pl. az USB-csatlakozók elhelyezkedésében). Mindkét példány a 6Dual Miracle Limited Edition jelzőkkel bír - ezek az alaplapok inkább az igényesebb, a minőségért plusz összegeket is áldozni képes felhasználókat célozzák meg.

A CPU foglalatában egy AMD Athlon 64 3200+ ücsörgött, melyet gyári hűtéssel tartottunk megfelelő hőfokon (rézbordás ventilátor, a tesztünkben szilikonréteg nélkül is 50-60 fok alatt tartotta a procit!), a DIMM-modulokba pedig 2 darab 1GB-os Corsair 400MHz TWINX memória lett beteve. A teszteléshez egy ATI Radeon All-In-Wonder 9800 Pro videokártyát választottunk (alapértelmezett órajelen), a PCI slotba pedig egy Realtek 8139-es kártyát helyeztünk, melyre azon egyszerű oknál fogva volt szükségünk, hogy 64-bites meghajtó az alaplapra integrált 10/100-as és 10/100/1000-es hálózati csatolókhoz egyelőre még nem létezik. A merevlemez egy 80GB-os ATA100/7200rpm Seagate lemez volt.

A teszt során a cikk írásának pillanatában elérhető (3790-es build) Windows XP 64-Bit Edition-t telepítettük föl egy teljesen új, particionálatlan merevlemezre, majd addig próbálkoztunk a bétás meghajtók különböző kombinációjával, amíg az egyes eszközök működni nem kezdtek, végül kiválogattuk azon tesztprogramokat, melyek hajlandóak voltak futni - minden különösebb trükk nélkül - a 64-bites környezetben.

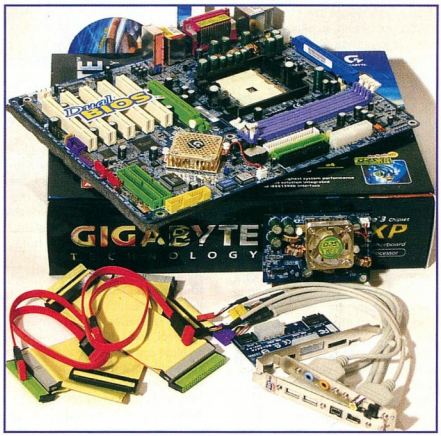
Windows XP 64-Bit Edition

Nem véletlenül írok külön az operációs rendszerről, ugyanis elég felemás a helyzet e téren. A fejlesztés alatt álló verzió ugyan teljesen ingyenesen letölthető az internetről, ám a hozzá elkészült meghajtók legtöbbje csupán béta állapotban leledzik, ha egyáltalán van elérhető meghajtó az adott eszközhöz. A másik probléma a futtatandó programokkal van. Ugyan a Microsoft azt ígéri, lesz emulátor a 32-bites alkalmazásokhoz (WoW64), az olyan programok, melyek a 32-bites rendszer valamely fontos összetevőjére támaszkodnak, nagy valószínűséggel nem fognak elindulni a 64-bites változat alatt. Nem csoda, hiszen egy-egy ilyen elem (pl. DLL-ek) nem is létezik, vagy egyszerűen teljesen más fájlnévvel rendelkezik.

Szerencsére a tesztünkhöz fel tudtuk használni a 3DMark legújabb verzióját, valamint az örök favorit Codecreatures-t is. Mindezek mellett kipróbáltuk az összeállított konfigurációt a Far Cry Review-kódjával, az Unreal Tournament 2004-gyel, és a Desert Rats vs. Afrika Korps végleges verziójával is. A játékok futtatása során semmilyen problémát nem tapasztaltunk, ám ez nem biztos, hogy érvényes minden játékprogramra, hiszen egyrészt az ATI meghajtója is még távol áll egy végleges változattól, másrészt egyes alkalmazások itt is megkövetelhetnek speciális körülményeket, melyek egyelőre még nem találhatók meg ebben a rendszerben. A végeredmény viszont a legtöbb esetben gyors és gyönyörű grafika volt, csupán a Far Cry esetében ütközött ki a meghajtó egy-két hibája a kültéri részek esetében: a távoli objektumok néha eltűntek a képről, és nagy feketeség vette át a helyüket.

NFORCE vs. VIA

A két alaplap teljesítménybeli különbségét nem kellett különösebben komplikált tesztprogramokkal kimutatnunk, hiszen a mindennap használt sebességmérők esetében is óriási különb-



HIVATKOZÁSOK

CO-RUN Export-Import Kft.
www.corun.hu
www.giga-byte.hu

Windows XP 64-Bit
http://www.microsoft.com/windowsxp/default.asp

Gigabyte alaplapok
http://tw.giga-byte.com/

AMD
http://www.amd.com/

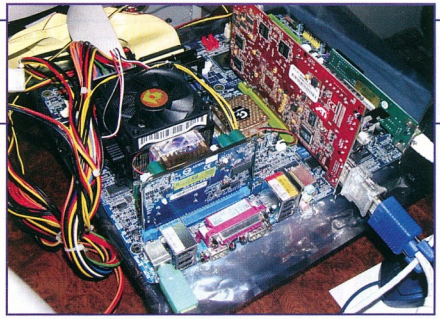
ség tükröződött a két chipset megmérettetésekor. Az nForce3 sajnálatos módon úgy tűnik, egyelőre nem tündököl ebben az összeállításban, és ezt tűnik alátámasztani az a tény is, hogy az interneten főként a hibáiról hallhatunk részletes beszámolókat. Így a teszteredményeken is jól látszik, hogy a VIA fölényesen vezet, ám azért ehhez érdemes azt is hozzátennünk, hogy mindezen értékek béta állapotú, kiforratlan meghajtókkal születtek, vagyis hosszú távú következtetéseket meggondolatlanul nem illik levonnunk.

A VIA esetében azonban fennáll egy másik probléma, melyet az Intel és a SIS már régóta sikeresen kiküszöbölt. Az a tény, hogy a proci húzásakor igencsak meg van kötve a kezünk, elég sok AMD-s rajongót érzékenyen érinthet. Habár természetesen ezzel is lehet trükközni, ám ebben a vonatkozásban egyértelműen az nForce az, amelyiket érdemes választanunk a kettő közül. A VIA chipje viszont kiváló eredményeket produkál önmagában is, ráadásul teljes mértékben stabilnak bizonyult, így azoknak, akik nem kacérkodnak a túlhúzás gondolatával, ez utóbbit javasoljuk.

Ami a dobozban lapul...

Mindegyik alaplaphoz igencsak hasznos eszközök egész sora jár. Ezek közül külön kiemelendő a Dual Power System (DPS), melyet leginkább úgy szoktak emlegetni, hogy az áramzabáló Prescott elengedhetetlen eleme. Ez még inkább a jövő felé mutat, ám az újabb és nagyobb teljesítményű procik stabil működtetésének alapkövetelménye lesz hamarosan a 6-fázisú áramellátás. (A jelenlegi alaplapok 3 fázist biztosítanak a CPU számára.) A két BIOS, főként a vírusok elleni védelem jegyében, már nem újdonság, ahogyan a szintén megkettőzött (gigabites és 100 megabites) hálózati csatoló sem. Optimális esetben amúgy ennek az a haszna, hogy a 100 megabites végét az internetre kötjük, a gigabit pedig a helyi hálózat igényeit képes maximálisan kielégíteni. Az integrált RAID, a 4 IDE, a SATA pedig már csak hab a tortán.

Természetesen a szükséges kábelekből sem lesz hiányunk, és hátulra beszerelhető tápcsatlakozó-elosztót is kapunk, melyekhez mind a SATA, mind a hagyományos eszközöket tudjuk csatlakoztatni. Az alaplapra integrált AC97-es hangchipet természetesen csak alapvető funkciókra érdemes használni, de az 5.1-et ez is tudja, sőt, SPDIF-csatlakozást is találunk rajta, ahogy ezt manapság a drágább alaplapok esetében már megszokhattuk. A felszereltségre tehát nem lehet panasz, és ráadásul mindezt úgy mondhatjuk el, hogy ezen eszközök egyike sem tartozik a fölösleges luxuselemek közé, mint más gyártók esetében egyes csilli-villi kiegészítők.



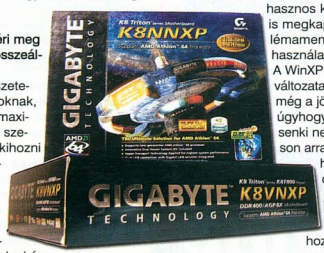
TESZTEREDMÉNYEK

	K8NNXP	K8VNXP
3DMark2003	5396	5816
PCMark04-HDD	3688	3661
PCMark04-Memory	3560	3629
PCMark04-Graphics	3920	4740
Codecreatures (avg. fps)	39.3	46.0

Kinek éri meg ez az összeállítás?

Természetesen azoknak, akik a maximumot szeretnék kihozni a masinájukból. A két megoldás közül mindenképpen a VIA chipsetes változatot tudjuk javasolni, persze, csak azoknak, akik szeretnék minden pénzüket egy vadonatúj, de stabil és megbízható alaplapba ölni. A 64bites operációs rendszer alatt iszonyatos sebességgel hasítanak az alkalmazások, és természetesen a 32bites környezet sem okoz problémát az AMD processzorának, köszönhetően a visszamenőleges kompatibilitásnak.

Aki a 6Dual Miracle Limited Edition alaplapok valamelyikét választja, számoljon azzal, hogy körülbelül a kétszeresét fizeti ki a megszokott összegeknek, viszont cserébe minden szükséges és hasznos kiegészítőt is megkap a problémamentes géphasználathoz. A WinXP 64bites változata pedig még a jövő zenéje, úgyhogy egyelőre senki ne számítson arra, hogy a hétköznapokban sok használt venné munkához/játékhoz.

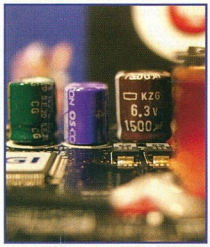


A Gigabyte termékeket a CO-RUN Export-Import Kft. forgalmazza.

Chilly

TAVASZI VIDEOKÁRTYA-TESZT

Szokásunkhoz hűen egy újabb kártyatesszttel lepjük meg olvasóinkat, ezúttal jó pár GeForce FX és ATI Radeon fölvonultatásával, melyek listáját színesíti a két különc kártyánk, a sokat ígérő XGI Volari Duo, valamint a 9800 Pro alapjaira épült All-In-Wonder. Ahogy azt már megszokhattátok, a kártyákon lefuttattuk kedvenc tesztprogramjainkat, majd az eredményeket táblázatba foglalva összesítettük a legfontosabb adatokat - melyek között ezúttal egy új kategóriára is találhattok, amely a tuning névre hallgat. Vessük hát bele magunkat az aktuális benchmarkingba!



Tesztkörülmények és tuning

A kártyák nyúzását-húzását egy P4-es rendszerben végeztük, referenciakártyaként, viszonyítási alapként az abban lévő GeForce FX-et használva. Mind az ATI, mind az NVIDIA kártyáinak esetében az alapteszthez a legújabb, az internetről beszerezhető meghajtókat vettük igénybe, ezek alapbeállításain nem változtattunk (XGI-t lásd külön). A tesztek egy teljesen frissen telepített XP-s operációs rendszeren futottak.

A tuninghoz figyelembe vettük a VGA-kártya paramétereit - memóriák típusa (már ahol volt erről információnk és/vagy látszott a kártyán), a hűtés komolysága stb.- majd elkezdtünk addig játszani az órajelekkel (mind GPU, mind memória), amíg el nem jutottunk addig az értékig, amelyen a kártya még stabilan futott (artifaktoktól mentesen). A chipek húzását RivaTuner, illetve ATITool segítségével vittük véghez (az utóbbi nagyon bejött).

Értékelési szempontok

Az összkép kialakításánál figyelembe vettük az ár/teljesítmény viszonylatát, a termékhez járó hasznos kiegészítőket, a megcélzott vásárlótípust, a terméktámogatást, a működési stabilitást, a tuningolhatóság mértékét - egyszóval főként azon tényezőket, amelyek egy kártyát hosszútávon időtállóvá tesznek.

Itt nagyjából arról van szó, hogy azzal számoltunk, hogy ha egy kártya már majdnem annyiba kerül, mint egy komplett gép, akkor ezért cserébe nyújtania kell legalább annyit, hogy ne kelljen rögtön lecserélni akkor, amikor a következő csúcsgrafikájú játék megjelenik a játékpiacon, hanem legalább egy évig még nyújtson kielégítő eredményeket.

ATI RADEON 9600XT

Egészen jól teljesített kategóriájában, habár az XT jelzésért el is kérik a boltban a plusz ezreseket. A hűtéssel különösebb probléma nem akadt, ezt talán jól mutatja a tuningra kapott eredmény is. A megszokott kiegészítők járnak hozzá. Egyszóval a középkategóriában a legjobb választás, ha hajlandóak vagyunk húzni a kártyát. Ha ezt mellőzzük, úgy már picit drágának tűnhet.

ATI RADEON 9800SE

A teszt fekete báránya. Az ATI köztudomásúlag 8 pipeline-nal készítette a GPU-ját, ám a gyártás közben derült ki, hogy ezek némelyike hibás, ezért a nyolcból négyet rögtön le is tiltottak. Na, ezek a kártyák kerültek ki a piacra 9800SE néven, kisebb hűtést, és jó sok fórumbejegyzést kapva. Utóbbiak persze arról szólnak, hogy szoftveres út segítségével hogyan lehet a maradék négy pipeline-t aktiválni. Alapértelmezésben nem produkál túl

	GeForce FX 5700	GeForce FX 5700 Ultra	GeForce FX 5950 Ultra	XGI Volari Duo
Márkanév	Inno3D Tornado	Inno3D Tornado	Inno3D Tornado	Club3D
3DMark2003	3 140	3 902	6 058	4 487
Codecreatures (avg. fps)	27,40	24,00	50,50	14,60
Codecreatures (max. fps)	33	42	67	21
AquaMark3 (fps)	16,66	20,72	34,23	37,93
AquaMark3 (tps)	5 014 840	6 235 968	20 303 193	11 255 822
3DMark2003 (tuning)	n.a.	3 981	6 176	4 684
Teljesítményértékelés	2/5	2/5	4/5	1/5
Ár (bruttó ft)	35 000	46 250	97 500	130 000

sokat a kártya, ráadásul még drága is, a tuningban sem jeleskedett túlságosan, mondjuk ez nem is csoda, ha vetünk egy pillantást a hűtésére. A 4 pipeline-nal így túlságosan drága ahhoz képest, amit nyújt a teljesítménytesztek-en.

Természetesen nem hagyhattuk ki a szoftveres módosításokat sem a tesztből, így kis bénázás után (a Windows-ban a módosítandó DLL-ekből kettő is van, és mint kiderült, a „dllcache" (rejtett) könyvtárban lévő volt a nyerő közülük) sikeresen visszakapcsoltuk a gyárilag letiltott négy pipeline-t is, reménykedve abban, hogy ezzel szépen megugrik majd a teszten elért eredmény. Az állunk is leesett, amikor 5361(!!!) pontot préseltünk így ki a kártyából, ám körülbelül hasonló volt a hatása a produkált képnek is, amely tele volt hibákkal,

pöttyökkel, és minden egyébbel, amit el tudtok képzelni.
Ha azonban valaki talál a kártyák között olyat, amely hibamentesen tudja használni a letiltott pipeline-okat, az jó pár ezrest megspórolva jut egy 9800 Pro-hoz!

ATI ALL-IN-WONDER 9800 PRO

Nem kell megijednünk a kicsinek mondható doboztól, amit benne találunk, több mint elég. (Mondjuk, visszacsomagolni nem egyszerű feladat…) A fontosabb kütyük között van mindenféle hang/videó be- és kimenet, rádiós távirányító és az USB-s fogadóegység, videokábelek, CD, leírás, sőt, még ceruzaelemek is. Elsőre azt mondhatná bárki, hogy ez nem is játékosok számára készült, ami talán igaz is lehet, ha megnézzük az árát, ám az biztos, hogy nem csak a multimédiás izékért, VIVO-ért, meg hasonlókért fizettünk ennyit, hanem egy ütős 9800 Pro-ért is, ez jól látszik, ha megnézzük a teszteredményeket. Simán megveri a referenciakártyaként használt 5900 Ultránkat, és a tuningnak még csak az amúgy aprócskának tűnő hűtés sem szab komoly határokat. Joggal harcolta ki nálunk a „na, ezt most jól hazavinném magamnak"-jelzőt.

ATI RADEON 9800XT

Abszolút kategória-győztes. A nyomába nem ért egyik vetélytársa sem, és ezt nem csak annak köszönheti, hogy a 3DMarkban nem tudott az NVIDIA csalni a meghajtója segítségével. Ez volt a másik olyan kártya, amelyet szívesen becsúsztattunk volna a fiókba, hogy a munka végeztével, ha már egyedül marad az ember a szerkesztőségben, szépen hazavigye, majd másnap ártatlan szemekkel pislogjon, amikor kérdezik,

hogy hová is tűnt a tesztkártya. (Biztos megint azok a gonosz manók voltak…) Sok kiegészítőt itt sem kapunk hozzá, ám azért egy Half-Life 2-es ingyenbónt belecsúsztattak a kártya dobozába - biztos, ami biztos alapon. A tuning terén sem kell panaszkodnia a kártyának (csak húztam fölfele, és még mindig nem akadt ki…), valószínűleg még ennél többet is ki lehetett volna hozni belőle, ha még sokáig játszunk vele.

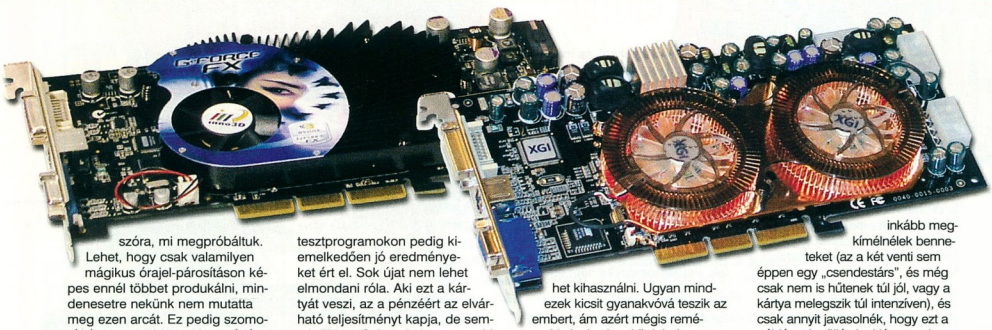
GEFORCE FX 5700

Az Inno3D sem szokta túlzásba vinni a csomagba kerülő szoftvereket, habár az utóbbi hónapokban láttunk üdítő kivételeket is. Ez a kártya nem tartozik közéjük, sőt, a GPU-t takaró hűtés még a megszokottnál is rosszabb. Az egy dolog, hogy billeg a borda a grafikus processzoron (nincs a chipre ragasztva, csak paszta van alatta), de ráadásul ha rosszul helyezzük a ventillátor tápkábelezését, akkor az akadályozni fogja azt a forgásban, kellemes ciripelő hangot kiadva. Na, ezeket követően talán nem meglepő, hogy tuningolni nem is mertük a kártyát, ezt inkább meghagyjuk a kísérletező kedvűeknek. A kártyát a mostani alkalmazások már erősen megizzasztják, de azért a vékonyabb pénztárcával rendelkező olvasók elgondolkozhatnak a beszerzésén. Tuninghoz a hűtés teljes cseréjét javaslom.

GEFORCE FX 5700 ULTRA

Majdnem egy ezressel teljesít többet társánál 3DMarkban, így a 9600-asokkal képes fölvenni a versenyt, ráadásul ennek már szép nagy hűtőbordája is van, szóval a húzásával is megpróbálkoztunk. Az eredményként kapott 79 plusz pont rögtön letörölte a mosolyt az arcunkról, pedig becs-

ATI Radeon 9600XT	ATI Radeon 9800SE	ATI AIW 9800 Pro	ATI Radeon 9800XT	GeForce FX 5900 Ultra
Club3D	Club3D	Connect3D	Connect3D	Inno3D Tornado
3 686	3 711	5 594	6 223	5 435
27,90	29,40	46,00	49,30	44,50
36	39	58	62	60
24,95	24,25	36,38	38,53	29,79
7 511 181	7 299 680	10 952 304	11 598 058	8 967 640
4 273	3 973	5 860	6 515	n.a.
4/5	3/5	5/5	5/5	n.a.
61 000	66 000	110 000	111 250	n.a.



szóra, mi megpróbáltuk. Lehet, hogy csak valamilyen mágikus órajel-párosításon képes ennél többet produkálni, mindenesetre nekünk nem mutatta meg ezen arcát. Ez pedig szomorú tény, mert ebben a kategóriában igazán szükséges lenne egy kis tuningra ahhoz, hogy megérje az érte kiadott pénzt.

GEFORCE FX 5950 ULTRA

Az NVIDIA nagyágyúja a tőle elvárt teljesítményt hozta, a régebbi tesztprogramokon pedig kiemelkedően jó eredményeket ért el. Sok újat nem lehet elmondani róla. Aki ezt a kártyát veszi, az a pénzéért az elvárható teljesítményt kapja, de semmi többet. Sajnos itt is nagyon hiányzott a jó tuningolhatóság.

A kártya nagyon hamar elkezdte teleszemetelni a tesztprogramok grafikáját, pedig ha egy kicsit jobban húzható lenne, kaphatott volna maximális pontszámot is.

A probléma itt is a hűtéssel volt, a ventillátor már olyan hangosan pörgött, hogy elnyomta a gép összes többi alkatrészének zaját is, mégis, a kártya pillanatok alatt túlmelegedett. Sajnos úgy látszik, ezen kártyák esetében a hőmérséklet az igazi gátja egy kiadós húzásnak, erre érdemes lenne odafigyelni a gyártásnál.

XGI VOLARI DUO

Akik figyelemmel kísérik az internetes honlapokat, valószínűleg már találkoztak a Volari Duo képeivel, esetleg még a tesztjével is. A kártya nem éppen egy egyszerű jelenség, mivel a két GPU-t fedő ventillátorok igen impozáns képet keltenek, ami a bekapcsoláskor felsejlő fényekkel kiegészülve a gépben egy elég komoly kártya benyomását kelti. A ventillátorok és a GPU megfelelő tápellátásához kettő darab tápcsatlakozóra van szükségünk, aminek következtében azt szokták ajánlani, hogy legalább 400W-os tápegységgel rendelkezzen a számítógépünk. Ennek ellenére elég egy 350W-os egység is akkor, ha semmi áramzabáló (pl. CD-író) nem található a konfigban. (Ebben az esetben viszont minőségi táp legyen, például Enermax, Chieftec.) Ez az első olyan kártya, amellyel ha megdobsz valakit, tuti nem kel föl, vagy legalábbis nyolc napon túl gyógyuló sérüléseket szerez. Ráadásul én még ma sem értem, hogy volt olyan mákunk, hogy nem szakította ki tőből az AGP-slotot az alaplapból akkor, amikor a helyére beraktuk.

A kártyáról hallhattunk jó sok véleményt, főleg azt, hogy mennyi lehetőség rejlik benne, amit nem lehet kihasználni. Ugyan mindezek kicsit gyanakvóvá teszik az embert, ám azért mégis reményekkel telve kezdtünk bele a tesztelésébe - végül is ott a legfrissebb meghajtó, meg hát végül is ott a két GPU, meg hát nem véletlenül kerülhet ennyibe a cucc… A pofára esés természetesen a tesztek végeredményét látva következett be, hiszen még az online bemutatókat olvasva sem gondoltuk volna, hogy ennyire alulteljesít az eszköz.

Mivel jót nem tudok róla mondani, a rossz dolgok felsorolásától én most inkább megkímélnélek benneteket (az a két venti sem éppen egy „csendestárs", és még csak nem is hűtenek túl jól, vagy a kártya melegszik túl intenzíven), és csak annyit javasolnék, hogy ezt a példányt kerüljétek el jó messzire. Gondolom, ez nem lesz nehéz, mivel az árát tekintve amúgy sem fognak túl sokan reflexből lecsapni rá. Reménykedjünk benne, hogy mindezen eredmények annak köszönhetők, hogy egy kiforratlan technológiát láthattunk szerepelni, és a későbbi próbálkozások komolyabb eredményeket hoznak majd a közeljövőben.

Chilly

ATI VS. NVIDIA

Az örök ellenlábasok. Az egyik szerint az ő kártyáira írták a játékokat, a másik szerint viszont az övéi prezentálják a grafikát olyan minőségben, ahogy az elvárható lenne - legalábbis a szlogenek háborújában ezt hallhatjuk a két oldalról.

Az NVIDIA ugyan nagyra van a GPU-jai teljesítményével, ám becsületén megesett az a csorba, hogy a meghajtók optimalizálgatásai során nem csak a játékokat gyorsította, hanem a tesztprogramokat is, és ez több helyről is negatív visszhangot keltett. Ennek ellenére manapság nagyon sok játék az NVIDIA logójával kezdődik, méghozzá olyan nagy nevek is, mint az Unreal Tournament-széria - és hát hol másutt lehetne nagyobbat villantani, mint a lenyűgözően szép FPS-ek terén?!

Ennek ellenére az ATI-t sem kell félteni, hiszen amíg a másik a babérokat aratja a cégeknél, a Radeonok jobbnál jobb eredményeket produkálnak, és a meghajtók fejlesztése sem lassult le. Természetesen itt sem minden problémamentes, ahogy ez látható a 9800SE esetében is, ám a tesztünkből is kiderül, hogy az olcsóbb márkák által kiadott kártyák esetében az ATI fölényesen vezet, amit csak megerősít az a tény is, hogy ezeket a kártyákat igencsak jól lehet húzni, ellentétben a hasonló árkategóriájú NVIDIA videokártyákkal.

Új „tecnology" a láthatáron...

A legújabb technológiák életünk részévé váltak. De vajon tényleg ki tudjuk használni azokat a lehetőségeket, amit ma egy mobil eszköz vagy egy PDA magában rejt?

A mobil technológiával kapcsolatos termékek és szolgáltatások olyan ütemben fejlődnek, hogy az ezzel a szakterülettel foglalkozó szakemberek számára is komoly feladatot jelent naprakésznek lenni. Aki csak egyszerű felhasználóként szeretné munkára, vagy szórakozásra használni a mobil telefonja, vagy PDA-ja „extra" szolgáltatásait, még nehezebb helyzetben van. A készüléket nem egyszerű rábírni arra, hogy úgy kommunikáljon, ahogy azt mi szeretnénk, és a szolgáltatók ügyfélszolgálatával is sok-sok percet beszélgethetünk, mire tényleg az a szolgáltatás lesz aktív (és pontosan úgy), ahogy azt mi szeretnénk használni. Hányan adták már fel például azt, hogy végre MMS-t küldjenek, vagy éppen szinkronizálják a levelező programjuk névjegyalbumát és naptárát a mobil telefonjukkal, csak azért, mert kellő szakértelem vagy információ hiányában megunták a próbálkozásokat? Azt hiszem nem kell messzire mennünk ahhoz, hogy találjunk egy-egy példát a fent említettekre. Tapasztalatom szerint a különböző szolgáltatásokat, funkciókat a legtöbb ember szívesen használná, ha lenne valaki, aki elmagyarázná neki, hogy mi mit jelent és hogyan működik, és segítséget tudna kapni, amikor elakad például a fent említett telefonkönyv szinkronizálásban már ott, hogy egyáltalán nem is kommunikál a számítógép a telefonnal.

A „tecnology" egy egyedülálló céget jelent a mobil eszközök piacán. Az egyik fő profilja a cégnek, hogy mind a lakossági, mind az üzleti felhasználók mobil és számítástechnikai eszközeivel kapcsolatos problémáihoz, komplex szolgáltatást nyújt. Ez azt jelenti, hogy a hazai piacon talán még nem teljesen megszokott módon, az adott felhasználó problémájának megoldását tekinti fő céljának, kifogások nélkül. Ha például a tökéletes működéshez (vagy egyáltalán a működéshez) arra van szükség, hogy a felhasználó PC-jét vagy laptop-ját teljesen újra kell telepíteni és mindeközben az adatok sem veszhetnek el, akkor ebben A-tól Z-ig, szoftverekkel, beállításokkal, hardver eszközök bővítésével, tanácsadással együtt, tapasztalt és naprakész („ügyfélbarát") szakemberek tudnak segíteni. Nem kell végig járni a szolgáltatók összes bemutató termét, több órán keresztül konzultálni a helpdesk munkatársaival, és külön-külön utána járni minden szükséges hardver és szoftver eszköznek, hogy végre tudjunk például internetezni a mindent tudó telefonunkkal, mert a tecnology-nál ezeket egy magas színvonalú szolgáltatásként egyben megkapják az ügyfelek, időt, fáradságot, bosszúságot és pénzt spórolva ezáltal. A cég komoly tapasztalatokkal rendelkezik a mobil telefonok javítása terén is, munkatársai korábban a legnagyobb mobil gyártók és hazai szolgáltatók hivatalos szervizeit építették fel, és működtették éveken keresztül.

Az a célunk, hogy a felhasználókhoz közelebb hozzuk a mobil és számítástechnikai eszközeikben rejlő lehetőségeket, és megmutassuk az utat ahhoz, hogy hogyan érhetik el ezeket. Fontosnak tartjuk, hogy a mobil területen dolgozó munkaerő is felkészült és napra kész legyen, így már az eszközök vásárlásakor pontos és hasznos információkat kaphat a vásárló az eladótól, és nem kell megvásárolnia három adat kábelt ahhoz, hogy végre egy működjön is belőle. Kidolgoztunk egy olyan oktatási anyagot, ami a mobil eszközök kereskedelmével foglalkozó embereknek fog nagy segítséget nyújtani. Rendszerezett és megbízható tudást sajátítanak el az oktatáson résztvevők, így napról-napra több lesz az elégedett és visszatérő ügyfél a vásárlóik között. Egyre több ügyfél fordul hozzánk bizalommal, és távozik elégedetten, mert végre talált egy olyan céget, ahol tényleg megoldották a problémáját. Köszönjük a bizalmukat!

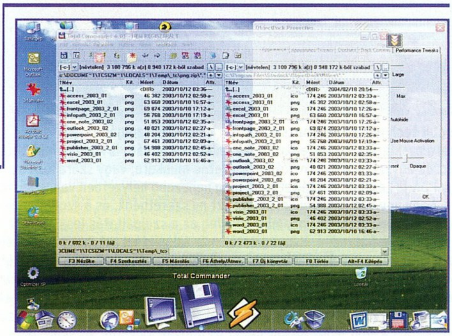
Orosz István
ügyvezető

tecnology

tecnology Telekommunikációs Szolgáltató és Tanácsadó Kft.
H-1054 Budapest, Kálmán Imre u. 21.
tel.: +36 70 361-0500, +36 70 361-0501, +36 70 361-0502
e-mail: info@tecnology.hu
www.tecnology.hu

XP MŰHELYTITKOK
1. RÉSZ: VIZUÁLIS TUNING

Biztosan egyet értesz velem abban, hogy az XP volt az utóbbi évek legjobban sikerült húzása operációs rendszerek terén a Microsoft részéről. Abban is egyet fogunk érteni, hogy közel sem tökéletes. Egyáltalán létezik tökéletes operációs rendszer? Biztos vagyok benne, hogy nem, márpedig ha nem létezik, akkor szükségünk lehet rá, hogy különböző eszközökkel, trükkökkel és fortélyokkal javítsunk rajta. Erről olvashatsz a következő két oldalon!

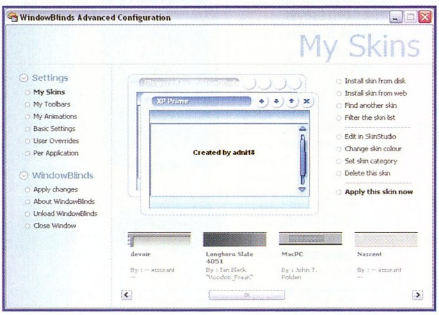


Nem árt tudnod viszont, hogy minden művelet, amely megbolygatja rendszered belső békéjét, veszélyeket rejthet magában: esetleg nem úgy fog viselkedni, mint vártad volna, de rosszabb esetben akár használhatatlanná is válhat az OS! Ne ijedj meg, az itt leírtak jó része teljesen veszélytelen lesz, és könnyedén visszaállíthatsz mindent, ha úgy látod jónak, de gondoltam nem árt, ha szólok!

Külcsín - cseréld le a bootképernyőt és piszkáld meg a GUI-t!

Ha vérbeli modder vagy, IDE-kábeleid is UV-fényt bocsátanak ki és minden cooleredhez különbejáratú poti tartozik, joggal elvárhatod, hogy ne csak a vas legyen spéci, hanem a rendszer is, amelyet futtatsz rajta! Mire gondolok ez alatt?

Kezdetnek nem ártana lecserélni azt a snassz képernyőt, melyet akkor bámulsz, amikor XP-d indul - röviden és tömören: a bootképernyőt. Erre a legalkalmasabb program, melyet találhatsz a StarDock BootSkin nevezetű progija! Telepítsd az újság mellékletéről, indítsd el, majd válassz egy neked kedves képernyőt, vagy tölts le egyet az internetről (az IE-logós gombra kattints). Ha végeztél a letöltéssel, a File-menü Import from file menüpontjával hozzáadhatod gyűjteményedhez. Ennyi az egész - semmi csökkentett mód, nt os krnl-másolgatás! Ha vissza szeretnél térni az eredeti képernyőhöz, kattints az első menüpontra! Ha eldöntötted, mi lesz a bootscreened sorsa, kattints az Apply gombra!

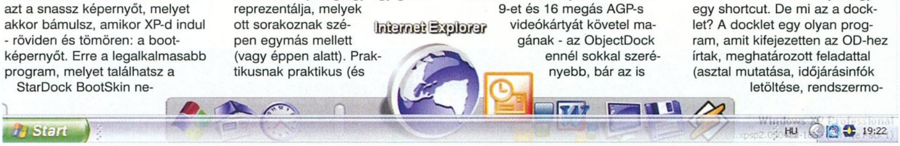


Stílus és funkcionalitás - ObjectDock és SmartBar

Az XP startmenüjét is alaposan átszabták, de alapjában véve ugyanaz maradt, ami volt: egy gomb, amit ha megnyomsz, programjaid és beállításaid listája gördül elő. Az éppen futó alkalmazásaidat pedig egy-egy gomb reprezentálja, melyek ott sorakoznak szépen egymás mellett (vagy éppen alatt). Praktikusnak praktikus (és az XP-ben végre minden kézre is áll!), de nem túl szép és - valljuk be - unalmas.

Irigyled az OSX-tulajok dockját? Szeretnél egyet a Windowsodhoz? Semmi akadálya! Azoknak, akik nem tudják, miről van szó, elmondom, hogy néz ki egy ilyen dock! Képzelj el egy panelt a képernyő alján (vagy éppen a tetején, oldalán), amelyen ikonok helyezkednek el. Az ikonok csoportokba rendezve sorakoznak, és amint az egyik fölé érsz az egereddel, az megnagyobbodik, a többi ikon pedig szépen arrébbgördül, hogy helyet adjon nagy társának. Az így megjelölt ikonnal különböző műveleteket hajthatsz végre, csak úgy mint a windowsos taskbar gombjaival. Sok fórum foglalkozik azzal, melyik eszköz a jobb, szebb, praktikusabb - ebbe én most nem szeretnék belefolyni, mindenesetre ha van kedved kipróbálni ezt a vagány és látványos eszközt - akár a Start-menü helyett, vagy a mellett - most elmondom, mi a teendőd! Két olyan programot találtam, ami komoly befutó lehet, az egyik a MobyDock DX, a másik pedig az ObjectDock. Mindkettőt ingyenesen letöltheted, én mégis az ObjectDockot választottam! Az érveim: a MobyDock DirectX 9-et és 16 megás AGP-s videókártyát követel magának - az ObjectDock ennél sokkal szerényebb, bár az is tartalmaz hardware-es támogatást a megjelenítéshez. Sajnos a MobyDock hajlamos volt a fagyásra, ráadásul épp a legrosszabb pillanatokban, és bár az ObjectDock is béta-változat, eddig megúsztam hiba nélkül. Ha ez még nem lenne elég: az én kedvencemhez sokkal, de sokkal több ikont, témát és dockletet (erről majd később) találhatsz!

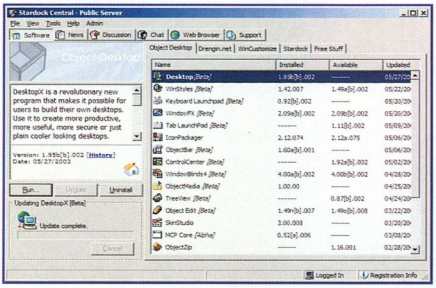
Ha feltelepítetted, indítsd el, majd konfiguráld be (kattints jobbegérrel a dokkon egy olyan helyre, ahol nincs ikon, majd Configure Dock, vagy keress egy ikont ugyanezzel a névvel)! Állítsd be a dokk méretét, a felnagyított ikon méretét (javaslom az 1:3 körüli arányt - 40 pixeles dokkhoz 120-as ikon), a dokk átlátszóságát (transparent = átlátszó, opaque = telt), a pozícióját, a hátteret és rakj egy pipát a „Load ObjectDock at startup" elé. Ezután lapozz a „Dock Contents"-fülre, és ott is jelölj meg egy opciót: Hide the windows taskbar. Ezzel nagyjából el is tüntetted a Windowsos tálcát úgy, ahogy van, a főszerep mostantól az ObjectDocké (röviden: OD)... Itt az idő, hogy feltöltsd shortcutokkal és dockletekkel! Dobáld rá kedvenc programjaidat a dokkra és automatikusan létrejön egy-egy shortcut. De mi az a docklet? A docklet egy olyan program, amit kifejezetten az OD-hez írtak, meghatározott feladattal (asztal mutatása, időjárásinfók letöltése, rendszermo-

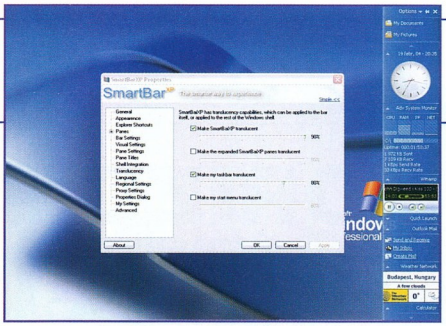


nitor és hasonlók). Ezer ilyen progit tölthetsz le a netről, de a legérdekesebbket megtalálod lemezmellékletünkön is! Jobb oldalt láthatod az éppen futó alkalmazásaidat, ezeket is kedved szerint rendezgetheted; én pl. hülyét kapok attól, hogy a Windows tálcáján nem lehet ide-oda dobálni a gombokat… Ha vissza szeretnél térni a jó öreg startmenüs megoldáshoz, nincs más dolgod, mint kikapcsolni, hogy minden rendszer-indításnál elinduljon az OD (tudod, Configure Dock…), majd File és Quit ObjectDock! Hozzátenném, hogy a dokk és a tálca szépen megfér egymással is, ha éppenséggel halmozni akarod az élvezeteket: dobd a dokkot a képernyő tetejére, a tálcát az aljára - vagy fordítva - a döntés a tiéd!

Térjünk át a második programra! A SmartBar sokban hasonlít az OD-re, de itt a látvány helyett inkább a funkcionalitáson van a hangsúly. Indítás után beállíthatod, milyen stílust vegyen fel a program, milyen panelek szereljenek rajt (a beállításoknál, jobboldalt katt az „Advanced>>"-re, sokkal átfogóbb kép fogad majd). A legfontosabbak: Mediaplayer/Winamp, Outlook (küldés/fogadás, új levél), Időjárás-jelentés (a Weather Network-öt válaszd, city code-nak pedig „HUXX0002"-t írj - és máris naprakész információid lesznek Budapest időjárásáról). Találhatsz még rendszermonitort (válaszd az Advancedet, a simple semmit sem ér), parancssort, számológépet és még sok más finomságot, amikre most nem térnék ki. Ha kedved tartja, áttetszővé teheted a SmartBart (Translucency), sőt a fejlesztők ennél is tovább mentek: a Startmenüt és a Tálcát sem hagyták ki a játékból.

Ha megtetszett az átlátszó design, nyilván feltetted Te is a kérdést: miért ne lehetne a többi ablak is ilyen? Erre is van megoldás - AlphaXP Lite a neve! Ezzel is beállíthatod a tálca átlátszóságát, de arra is lehetőséged van, hogy sejtelmesen elő- és eltűnjön, ha az egérrel a közelébe jutsz (fade-effekt). Az AlphaXP fő célterülete viszont nem a tálca, hanem a desktopodon tanyázó ablakok. Alapjáraton mindegyik 100% - osan látható, a CTRL+SHIFT+ szám kombinációval teheted őket átlátszóvá. Ha 9-est nyomsz, ablakod szinte teljesen el fog tűnni, ha 1-est, újra teljes pompájában fog virítani. Felmerülhet Benned a kérdés, miért nem automatikusan fade-elünk minden ablakot? A válasz egyszerű: nem biztos, hogy a legjobb megoldás lenne, ha pl.





egy IE-ablak, teljes méreten kapásból tejszerű lenne: először is, a művelet nagyon sok CPU-időbe kerül és kifolyik a szemed, mire kibogarászod, mit is írnak az oldalon (főleg ha alatta ott lapul egy Word, vagy hasonló). Ha nem rendelkezel egy erőművel, javaslom, állítsd be, hogy mozgás közben ne látszódjon az ablak tartalma és 2-3-as érték fölé sose menj, ami az átlátszóságot illeti!

WindowBlinds - ablakok új köntösben

Ha a Startmenü lecserélése és az ablakok ködbe burkolása nem elégít ki vizualitás terén, itt az idő, hogy valami komolyabbal álljak elő! A WB segítségével kedvedre skinezheted az egész Windowst: ablakokat, scrollbarokat, Startmenüt, gombokat és folytathatnám még… A program fizetős, de a StarDock elérhetővé tett egy ingyenes változatot is, természetesen megkötésekkel: míg a fizetős verzió támogatja a Win98-at és a ME-t is, a szabadon használható csak 2000 és XP alatt működik - továbbá nem támogatja a spéci animációkat, a menük, scrollbarok, progressbarok skinezését. A program használata nem igényel különösebb szakértelmet, telepítés után egy varázsló-stílusú ablak fogad, ahol a Settings-szekció alatt beállíthatod, hogy nézzenek ki ablakaid (My Skins), eszköztáraid (My Toolbars), az animációkat (My Animations - csak a teljes változatban!). A Basic Settings menüpont alatt azt szabhatod meg, mely elemeket szabja át a WB. Végül válassz ki egy szimpatikus skint, majd kattints az Apply Changes-re!

Ebből a bő két oldalas cikkből is kiderült: az XP rengeteg lehetőséget biztosít, hogy személyre szabhasd desktopod, és ez csak a jéghegy csúcsa! Természetesen mindezeket a módosításokat más programokkal - esetleg „kézzel" - is véghezviheted, én a lehető legegyszerűbb és legelegánsabb megoldásokat kerestem elő Neked. A móka itt nem ért véget, következő alkalommal gyorsítani, optimalizálni fogjuk rendszerünket, addig is, ha valami nem lenne világos, tudod a dolgod: írj emilt, vagy fórumozz!

Thomas

OBJECT DESKTOP

Ha komplex megoldást keresel rendszered átszabásához, javaslom, látogass el a StarDock honlapjára, azon belül is az Object Desktop lapjára! Amiről szó van, egy programcsomag, amely minden igényt kielégítő alkalmazásokat kínál - persze nem ingyen! A cikkben szereplő programok jó része (WindowBlinds, BootSkin, ObjectDock) mellett helyett kapott még:

Desktop X: valódi objektumokat készíthetsz a desktopodhoz, bármilyen méretben, formában és funkcionalitással
Object Bar: A Windows tálcáját cseréli le.
Skin Studio: Skineket készíthetsz WindowBlinds-hoz, illetve más skinezhető alkalmazásokhoz (Media Player…)
Stardock Central: a regisztrált felhasználók frissítéseket, exkluzív programokat, skineket tölthetnek le (afféle update-center).

Ha megmozgatta a fantáziádat a dolog, nyomás ide: http://www.objectdesktop.net/

BootSkin:	http://www.stardock.com/products/bootskin/
SmartBarXP:	http://www.smartbarxp.com
ObjectDock:	http://www.stardock.com/products/objectdock/
WindowBlinds:	http://www.stardock.com/products/windowblinds/
AlphaXP:	http://www.zeroherosoftware.com/
WinCustomize (skinek, bootképernyők, stb):	http://www.winc

ARTIFACT ENTERTAINMENT
ATARI
WWW.ISTARIA.COM
2003. DECEMBER 5.

HORIZONS - EMPIRE OF ISTARIA

Ég a kezem alatt a munka!

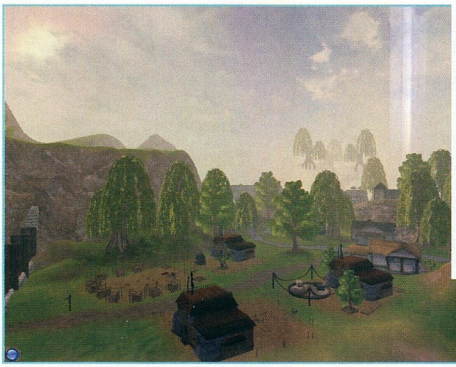
Napjainkban a MMORPG igazán jól menő műfajnak számít, a nagyok közé bekerülni, több tízezres/százezres állandó játékosállományt összeszedni viszont csak keveseknek sikerül. Az Artifact Entertainment egy viszonylag szokványos fantasy világban, néhány új lehetőséggel, fajjal próbál minél több résztvevőt vonzani legkedvesebb alkotásukhoz, a Horizons-höz. Az Istaria birodalma alcímet viselő online monstrum véleményem szerint jól kezdett, még ha a hangzatos jelzők, amellyel illették (korlátlan lehetőségek földje, új generációs MMORPG) egyelőre túlzónak bizonyultak.

Helló, itt Istaria beszél

Cselekedeteink helyszíne meglehetősen keveset árul el magáról, és a cd-khez kapott kiskönyvben is hamar föl-fedezhető a funkcionalitás a háttértörténeti elemek mögött. Ilyen például a kezdő város, melynek lakói a küldetésadók és kiképzők, vagy a földeken található komponensek és szörnyek miriádja, amelyek mind szépek és jók (vagy förtelmesek és kazalba hányni valók), de a történelmet, az igazi részleteket nélkülözik. Amit megtudunk: az élőhalottak, akik a Withered Aegis fedőnév alatt tevékenykednek, nagyon rosszak, és úúúútáljak az élőket, ki nem állhatnak bennünket, van vezérük is, gonosz, és nagy, de neki se jön össze, mint megannyi rokonlelkének a túlvilági bandákból. Remek, tegyük fel, hogy kezdetnek ennyi elég (pedig nem), van kire morcosan tekintenünk, és míg ezen filózunk, megtudjuk - ezt már az első perceket követően -, hogy halhatatlanok vagyunk, legalábbis ami az erőszakos módozatokat illeti, öregedni sajnos nekünk is kell. (Az öngyilkos hajlamú karakterek ettől a hírtől persze végtelen ciklusba kerülnek ...) Miért jó ez? Artifact-Atariék nem veszítenek fogyasztókat, mi meg életkedvünket, amikor egy zombi jól irányzott baltacsapással hegyoldalnak lódít minket. Komolyan, tizedik szintig semmi negatív következménye nincs az elhalálozásnak... most pozitívumot se tudnék mondani, de azért ez kicsit ciki. Sebaj, 10. szinttől már halálpontokat gyűjtünk, amelyek gyöngítenek minket, és csak ambróziával (drága!) vagy egyéb nehézkes módon csökkenthetők.

Fajok, foglalkozások

Jelenleg kilenc faj indítható a Horizons-ban, azért jelenleg, mert a játékosok időről időre hallhatnak rabságba esett népekről, akiket aztán kiszabadíthatnak, egy kollektív örömködés közepette. (Legutóbb pl. a szatírokon segíthettek az arra vágyók.) No, a kilencek: ember, elf, gnóm, törpe, fél-óriás, sslik, saris, ördög és sárkány. A lista érdekesebb elemei: sslik - gyíkemberszerű kreatúra; saris - nagymacska-ember (talán tigris?), és nők; ördög - szarvas ember, nem feltétlen gonosz, és igen, igen, sárkány (tessék úgy ejteni, mint a Süsüben, félelemmel). Ez utóbbi megér egy mondatot, ugyanis külön kis rendszerben mozognak a sárkánykarakterek, saját kalandozó iskoláik és mesterségeik vannak, s ezeknek az unikumoknak hála többen próbálkoznak a drakó létel. (Repülni egyelőre nem tudnak, de ha majd igen, az lesz csak a mulatság!) Egy jó tesztelő természetesen az 1/9-et jelentő hüllőnépséget nem választhatja, maradtam hát az elfeknél. Foglalkozásként a scoutot (felderítő, vagyis leginkább íjász) választottam, átestem a névszűrőn (Selion Wynthalas), és Új-Trismusban kötöttem ki, mint kezdő város No. #1-ben. Később jöttem rá, hogy tulajdonképpen bármit alakíthatunk, kalandorként harcos, varázsló, pap, felderítő alapokból indulva mindenféle specializált mesterekké válhatunk (lovag, íjászmester, stb., általá-



Ilyen kígyó fagyasztó hideget még sosem láttam!

ban 20. szinttől), de ezek mellett lehet mesterségünk is, amelyben ugyanígy szinteket léphetünk. (Ezek: ruhakészítő, kovács, tudós.) A kétféle életmódot egyszerre folytathatjuk, és bármikor (akár percenként háromszor) válthatunk iskolából iskolára. Egyik pillanatban harcos/kovács, másik pillanatban pl. varázsló/szabó leszünk. Ami fontos, hogy életerőpontunk, az alap statjaink csak az aktuális legmagasabb szintünk meghaladásakor változnak, 8. szintű harcosnál hiába változtatunk iskolát, csak az egyikben elért 9. szint hozza az új életpontokat.

Szakértelmek, képességek

Ami az egyes iskolák képviselőit megkülönbözteti egymástól, az a fejlett szakértelemrendszer, illetve a képességek sokasága. Előbbiek osztályfüggők, e tekintetben egy 3. és egy 5. szintű felderítő nem fog különbözni egymástól (az 5. szintű persze jobban ért a dolgokhoz, de ugyanazokhoz a dolgokhoz!), képességeket viszont szintenként-kétszintenként kapunk. Ezekkel örök elbivalódni, újfajta támadási forma, pontosabb találatot biztosító képesség, stb. Varázslóknál inkább az új mágiák megszerzése lehet érdekes, noha kezdetekben sem magukra hagyott szánalomkupacok, mint teszem azt egy átlag CRPG-ben.

A fejlődés a tapasztalati pontok-szintlépés szisztematikával zajlik - talán kiderült a fentiekből is -, mindenesetre egyáltalán nem zavaró, hogy nem kell folyton pontokat osztogatnunk, hanem időnként kapjuk a jóságokat. Az egyénre szabást a választott foglalkozásokon kívül „training point"-ok jelentik, amelyekkel a nekünk kedves képzettséget növelhetjük, megfelelő tanítónál.

Harcok, kalandok, barkácsolás

Amiben a Horizons a jelenlegi piaci szereplők fölé emelkedik, az a tapasztalati pontok szerzésének sokfélesége. Tiszta sor, hogy lényeket csapdoshatunk le, amelyekből vannak erősebb változatok, gyengébbek, hullajtják a pénzt, cuccokat; jönnek küldetések („ölj meg 30 kukacot", „hozz 10 zombi ujjat", „vidd el ezt a levelet Deleanornak"), az igazi sokrétűség azonban a tárgyakban rejlik, amelyeket magunk is elkészíthetünk. Sőt, a készítők szerint csak a karakterek által létrehozott cuccok vannak a játékban, és ez hihetőnek is tűnik. Kezdetben a gyakorló felszerelésünkkel (ilyet minden iskola, céh ingyen ad) gyűjthetünk pl. lent, ónt és rezet, stb., amikből aztán ruhát, bronzfelszerelést eszkábálhatunk. Vadabb helyekről, veszélyesebb lényekből ritkább és értékesebb viselet, fegyver alkotható, ehhez persze formulákat kell gyűjtenünk, amelyekhez küldetések révén juthatunk. (A bonyolultabb technikákhoz természetesen nem elég a gyakorló felszerelés.)

Maga a harc nem nagy dolog: ütjük a kiválasztott ellenfelet, egyszer ő jön, egyszer mi. (Ha netán meghalnánk, lásd fönn, ilyenkor a „binding point"-hoz, tulajdonképp a városokban található mentés ponthoz teleportálhatunk.) Talán szerencsére nem lehet játékos karaktert megtámadni, nem kell ragozni, hogy miért, sajnos egyéb kontaktus sem jöhet létre közöttük. Csetelni lehet, csoportokban lépkedni, kiabálni a főtéren, de ennyi, még egy kézfogás sincs.

A jövő

Ami vonzóvá teszi a Horizonst, az a globális események szinte hetenkénti megjelenése a játékban. Rendben, említhetném az elfogadható grafikát, vagy a kellemes, kissé inspirálatlan (de tényleg hallgatható) zenéket; mindmind hozzáadnak a fent vázoltakhoz, de ha ilyen rendszeres történések vannak, megspékelve a játékosok által a világra gyakorolt hatással (pl. saját házak, városok (!) fölhúzása), akkor nem elképzelhetetlen, hogy egy új videókártya helyett megéri egy évre előfizetni rá. Merthogy sokba kerül persze egy ilyen játék, de ha az embernek csak annyi ideje van, hogy naponta 1-2 órát szórakozzon, akkor öröm lehet visszatérni egy, az idők során egyénire formált világba.

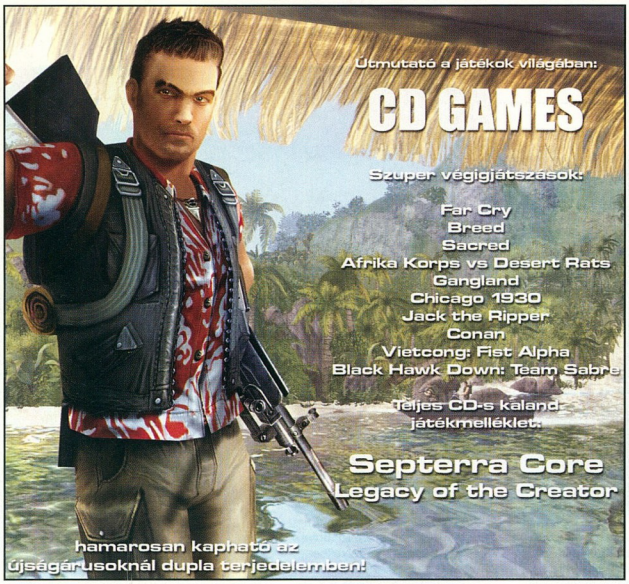
ChaosUltra

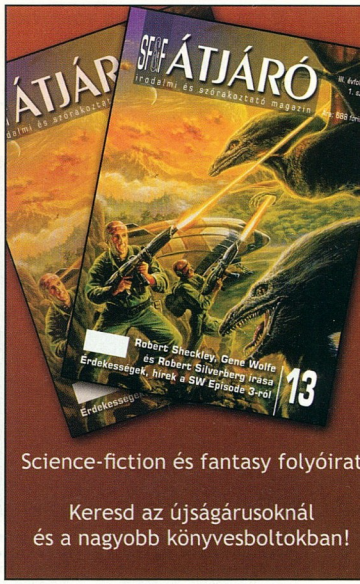
HOGYAN MŰKÖDIK?

Biztosan sokan nem játszottak még MMORPG-vel, számukra egy rövid betekintést adnánk a dolgok hogyanjába. A játék megvásárlása után (ezt célszerű ebay-en intézni, ott pl. 36$-ért láttam már, a bolti 50$-ral szemben) az Istaria esetében 1 hónap ingyen játékunk van. Egy ún. accounttal (fiók) max. 5 karaktert indíthatunk, ha barátokkal együtt akarunk kalandozni, akkor célszerű ugyanazon a szerveren (itt: shard) startolni. Esetünkben minimális a „downtime", amikor nem üzemelnek, ált. reggel 7 körül van egy kis karbantartás. Arra figyeljünk, hogy Európa külön szerveren fut, tehát amerikai, ázsiai ismerőseinket kénytelenek vagyunk nélkülözni. A havidíjat (amit akár egy évre előre, kedvezménnyel leróhatunk) VISA kártyán vagy banki átutalással rendezhetjük.

JÁTÉKOSKÖZÖSSÉGEK

A Horizons bár gyenge az egy az egyben szembeni interakciókban, a közösségmenedzsmentje meglehetősen fejlett. Csupán rákeresséssel kedvencek közé tehetünk karaktereket, látjuk, ha online vannak, átmeneti csapatokba tömörülhetünk, sőt, guildekbe (céhek) is tömörülhetünk. Itt aztán lehetnek vezérek, tisztségviselők, egyéb rangok, céhes események, területek, sőt saját céhünk saját kitüntetésével adományozhatjuk meg tagjainkat. Ha másért nem, hallgatólagos tagként megéri egy ilyenbe beszállni már az elején, hátha egy globális kalandhoz pont „mi" fogunk hozzászólni.





Science-fiction és fantasy folyóirat

Keresd az újságárusoknál
és a nagyobb könyvesboltokban!

PLAY ZONE

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT

ÚJ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Final Fantasy X-2
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Mission Impossible: Op. Surma
Arx Fatalis
Manhunt
Fallout: Brotherhood of Steel
Mario & Luigi: Superstar
The Sims Bustin Out
Crash Nitro Cart
Medal of Honor: Infiltrator
Rainbow Six 3
Rayman 3
Splinter Cell

MÁR KAPHATÓ!

A KONZOL LAP AMIRE MINDIG IS VÁGYTAL...

Teljes játék / Ttrial verzió
Avast! Antivirus / Jagged Alliance 2: Urban Chaos / OpenOffice.org 1.1 / Shanghai Dragon / The Partners

Demo
Castle Strike / Conan / Desert Rats vs. Afrika Korps / Farcry / Gangland / Hidden and Dangerous 2 / Jack the Ripper / Painkiller / Prince of Persia / Sacred / Starship Tycoon / UT2004 / Vietcong: Fist Alpha / Wakeboard / World Racing

Shareware / Freeware
3 Leaves / Air Strike 3D / Animal Attack / Aqua Zodiac / Astrobatic / Crazy Minesweeper / Diamond Drop / Dino Lake / Elevator Words / Flip'em 3D / Fox Jones / Glest / Hamsterball / Hoellenjob XS / Lunch Puzzle / Magicross / MatchStickes / MAX / Penguin Push / Perfect General / Pirate Islands / Polar Bowler / Sea Battle / Settlers Minigame / Seven Seas / Smoking Colts / SpaceHaste 2 / Super Mario Clone / Tsarevna / Zabugorie / Zuma

Magyarítás
Call of Duty / Half Life 1 / Homeworld 2 / MOHAA Breakthrough / Rebel Prison Escape / Return to Castle Wolfenstein / Runaway / XIII

MOD
AOM: pályák / BF1942: finnwars / Deus Ex 2 / GTA Modern Mod / HL: Hostile Intent / HL: Sven Coop / Max Payne 2: Mona Drugwar - Ep1 / Sims: Slice-city / Unreal XMP Bonuspack / Dungeon Siege: Lazarus / Dungeon Siege: Bonuspack / Vietcong: Maps / Warcraft3: Maps

Screensaver
Bus Stop / Hidden and / Dangerous 2 / Richard Burns Rally / Ryzom 1 / Ryzom 2 / Ryzom 3 / Ryzom 4 / Ryzom 5 / Ryzom 6 / Shrek 2

Patch
Age of Mythology 1.09 / Battlefield 1942 1.6.19 / Call of Duty 1.2 MP / Chaser English 1.50 / Halo 1.04 / Hidden and Dangerous 1.03 / Hidden and Dangerous 1.04 / Legacy of Kain 1.1 / Massive Assault / NFS Underground Europe 4 / NFS Underground USA 4 / Star Wars: Knights of the Old Republic 1.02 / The Partners 1.02 / Tron 1.042 / Universal Combat / Unreal 2 XMP / Warcraft III: Frozen Throne 1.14

Játszd újra
Bomberman-klónok / Eagles' Nest / Deluxe Galaga / Gravity Force / Mini Willy / Monty's Kids / Spacebirds / Warblade

Utility
Advanced Unistaller / Alpha XP Lite / Avast 4 Home Edition / BitDefender 7 / BootSkin / CoffeCup 9.6 / DriveSitter / E-Campaign / HTML SourceBar / Icon Changer / MaxiVista / Skype / Virtual Lab Data Recovery / WinAMP 5.02 / Winboost / XP Smoker / MS Virtual PC 2004

Video
Alias / Atlantis Evolution / Bloodrayne 2 / Crusade Kings / Dark and Light / Delta Force: Team Sabre / Egyptian Prophecy / Everquest - The Gates of Discord / Firepower / Gangland / Ground Control 2 / Hollow / I of the Dragon / Kreed / Kuma War / Lagsters / Lineage II / Mini One Racing / Obscure / Perimeter / Psi Ops / Richard Burns Rally / Road to Fame / Ryzom / Soldier: Heroes of the WW2 / Söldner / Splinter Cell - Pandora Tomorrow / Star Wars - Battlefront / Take Command 1861 / The Sims 2 / Vietcong / Xpand Rally

Wallpaper
Bloodyrayne 2 / Hidden and Dangerous 2 / Middle Earth Online / Painkiller / Project Freedom / Richard Burns Rally / Ryzoom / Scrapland / Sherlock Holmes / Shrek 2 / Söldner / Thief III / Universal Combat

Trainer
Age of Wonders Shadow / Alex Ferg Player Man2003 / American Civil War Corinth / American Conquest Fight Back / Aquanox 2 Revelation / Armed and Dangerous / Arx Fatalis / Baldurs Dark Alliance / Battlefield 1942 / Big Mutha Truckers / CC Generals / Championship Manager 4 / Chaser / Chicago 1930 / Delta Ops Army / Disciples 2 / Enter The Matrix / Ford Racing 2 / Ghost Master 2 / GTA Vice City / Hulk / Impossible Creatures / Joan of Arc / Las Vegas Tycoon / Legacy of Kain / Legion Gold / LOTR Return of the King / Max Payne 2 / Medieval Total War / Neighbours From Hell / Neverwinter Shadows / NFS Underground / Prince of Persia / Railroad Tycoon 3 / Red Faction II / Restaurant Empire / Rise of Nations / ST Elite Force / Starsky and Hutch / SW Kotor / The Sims / Tomb Raider Angel / Tropico 2 / Vietcong / Warcraft III Frozen Throne

Webkitek
Hidden and Dangerous 2 / Ryzoom / Söldner / The Sims 2

Extrák
Apple tévéreklámok / Cheatbook 2004/01-02 / Így készült: Ground Control 2, Ryzom, Driv3r / Rövidfilmek: Duck and Cover, Skid Marks és How the Sith Stolen the Xmas / Savage Eden / Starport / UFO: Alien Invasion / Ultimate Fight / Xpand Rally PC.GAMES Preview

Driverek
ATI Catalyst 4.2 Windows 9x/ME / ATI Catalyst 4.2 Windows 2000/XP / Logitech MouseWare 9.79 / REALTEK 8029 / REALTEK 8139/810x/8169/8110 / REALTEK 8180

A lemez leadásának pillanatában elérhető legfrissebb vírusellenőrző programokat futtattunk le a DVD tartalmának ellenőrzése céljából. A programok által direkt, illetve indirekt módon okozott károkért felelősséget nem tudunk vállalni. A DVD-n található saját készítésű anyagok (szöveges, képi és animációs állományok) bármilyen módon (akár Interneten is) történő felhasználása csak a Kiadó írásos engedélyével lehetséges!

A DVD a PC.GAMES térítésmentes melléklete, a Kiadó csak az összeállítás költségeit számítja fel a lap árában. A mellléklet önálló forgalomba!

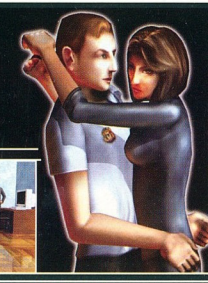
Észrevételeket, javaslatokat a melléklettel kapcsolatban a dvd@pc.games.hu e-mail címre várjuk.

2004 Game Media Lapkiadó Kft.

PC.GAMES DVD 2004/3-4

PC.GAMES DVD 2004/3-4

TELJES JÁTÉK:
THE PARTNERS



TELJES FAN FILM: - DARK REDEMPTON, TERMINATOR 4
CALL OF DUTY - 700 MEGÁNYI EXTRA CUCC A JÁTÉKHOZ
ÍGY KÉSZÜLT - GROUND CONTROL 2 ÉS RYZOM VIDEO
7 BONUSZ TELJES JÁTÉK - BEATS OF RAGE, STARPORT, URBAN CHAOS...

DEMOK - FARCRY, UT2004, SACRED, GANGLAND, CONAN, PAINKILLER
VIDEOK - BATTLEFIELD VIETNAM, BLOODRAYNE 2, SW BATTLEFRONT
UTILITY-K - BITDEFENDER, PIXMATRIX, AVAST ANTIVIRUS, OPENOFFICE
EGYEBEK - HÁTTÉRKÉPEK, WEBKIT-EK ÉS MÉG SOK MINDEN MÁS!

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Chaser

Hi!

Kérlek segítsetek nem tudok tovább menni a legujjabb játékomban. A játék neve: CHASER. Konkrétan a víz alatti pályán akadtam el.

Bleki71

Vitathatatlanul ez a legidegesítőbb szakasz a játékban. A feladat ezúttal az, hogy a sárga fénypontokat célbavéve két hajóroncsot átkutass. Ha egy tájékozódási pontig eljutsz az sárgáról kékre színeződig jelezve, hogy jó úton jársz. A feladatot nehezíti, hogy a roncsok belsejében többször is mintha ugyan azon a szakaszon kéne átvágni. Javaslat; figyeld hogy honnan támadnak a tenger alatti robotok, akik mindig a tájékozódási pontok környékén tanyáznak. Bizton állítom; sok türelem és némi mentegetés segítségével túl lehet menni ezen a részen ami után hamarosan következik a szibériai pálya ami talán a játék legizgalmasabb térképe.
Üdv, C5

Prince of Persia: Sands of Time

Hello!

A prince of persia demójában egy résznél elakadtam:
Átjutottam falonfutásos részeken, a szakadékos részen, de most a kardért kéne felmennem a szobor tetejére. A feje aljánál nem tudok továbbmenni...nemtom merre kéne.

Segítsetek!
Előre is köszönöm
Klunks

Szia,

Nem olyan bonyolult a megoldás, miután a szobor kezére felkapaszkodtál, és felmentél a törzs aljához, láthatod, hogy nagyon keskeny hely van a fal, és a szobor között. Ezt kihasználva faltól falig ugrálva fel lehet ugrálni egészen a szobor fejéig. Ehhez az ugrás gombot, és a jobbra-balra gombokat kell nyomnod felváltva (attól függően, hogy melyik irányból érkezel a falhoz). Ezt a mozgáskombinációt nagyon be kell gyakorolni, a játék során még sokszor - és sokkal kritikusabb helyzetekben - kell majd használni.

Uniq

GTA: Vice City

Sziasztok!

Segítségre lenne szükségem a Vice City-vel kapcsolatban. Áruljátok el nekem, mit kell csinálni amikor a plázába kell menni, ahol a kijelzőn rengeteg lila háromszög jelenik meg.

Köszönöm.

Minden háromszög egy-egy kirakatüveget jelöl. A feladat, hogy a kézhez kapott UZI-val megadott időre minden üzlet üvegét szétlőjünk. Tanácsolom, hogy a kapott tár mellé valamelyik fegyvervoltban vásárolj póttárakat az UZI-hoz, mert tapasztalatom szerint gyorsan elfogy az ólom ebben a küldetésben. Az üzletrongálás közben nem árt figyelni a rendőrökre is, akik ámokfutásunkat megpróbálják majd időnek előtte derékba törni.

Ciao, C5

Hangkártya zűr

Hi!

A problémám a következő: a Sound Blaster pci 128-as hangkártyám nem hajlandó együttműködni az ECS K7S5A pro alaplapommal. Hiába tiltom le a biosban az alaplapi hangkártyát és hiába töltöttem le a hangkártya legfrissebb driverét nem sikerült. Ja és a másik: a voodoo2 videokártyám s3trio-val van összekötve és a v2 nem hajlandó 640*480-ban lefuttatni a fifa2000-t a legfrisebbb driverrel sem. Kérlek segítsetek!!!!!!!!!

üdv: Gyuri

Hali!

Nekem is ECS alaplapom (bár egyesek szerint az ECS nem is alaplap) van SB 128 PCI-vel. Ha nem sikerül az integrált hang- kártyát letiltanod (és jól próbálod), akkor vidd vissza az üzletbe és nézesd meg.
Bye, Lizard

Splinter Cell

Sziasztok!

Segítségre lenne szükségem. Egy Splinter Cell végigjátszást küldjetek nekem légyszi mert elakadtam. A lényeg: a 2. pályán a liftező ürgék kihallgatása mindíg kudarcba fullad! MIÉRT! Előre is köszönöm jó és sikeres munkát kívánok!

Szevasztok! Miku

Szevasz Miku!

A probléma megoldása, hogy ne kerüljenek hallótávolságon kívülre a lehallgatott személyek. Azaz a fehér négyzet mindig rajtuk maradjon, miközben ők fokozatosan haladnak felfelé. Amint elérték a legfelső emeletet, már teljesítetted is ezt a részfeladatot, és mehetsz tovább!

Péter

Dracula 2

Sziasztok

Szeretném, ha segítenétek.
A Dracula 2-vel játszom, a láncos teremnél vagyok elakadva. A láncok meghúzási sorrendjére lenne szükségem, ha tudtok segíteni Előre is köszönöm.

Szia

A pálya elején készíts egy mentést, a láncokat pedig csak azután húzd meg...

A bal oldali láncot húzd meg s menj középre. Közben az életed megint fogyni kezd. A többi lánc meghúzásának sorrendje: (ha háttal állsz a bejáratnak)

Kijárat
6, 3, 5, 1

Sok sikert: Clemi

Mohaa demó készítés

Hi srácok!

PLZ HELP! Demo-t akarok csinálni Mohaarol (clan warok stb.) van digi kamerám meg minden, de az álványos dolog szar...usb-n nem jön át annyi izé hogy felvegyem a képernyőt, progikkal (pl. fraps) egy 10 mp- s videó 500 Mb volt, és bízom benne hogy tudtok segíteni.

Jó az újság, így tovább, bye! Gosu

Szia!

A Fraps jó ötlet, csak kicsit dolgozni kell rajta. A progi tömörítetlenül tárolja az anyagot, ami azt jelenti, hogy minden frame-et 1-1 640x480-as bmp állományként rögzít. Ha 25 fps-t állítasz be (ez a legjobb a folyamatos videóhoz), ez bizony másodpercenként durván 50 MB.
DE. Rakd fel a legfrissebb VirtualDub-ot (www.virtualdub.org), és legyen telepítve egy XVid codec is (gondolom, ez amúgy is van).
Ha kész a videó, nyisd meg a VirtualDub-ban, a „Video" menüben a „Compression" menüpont alatt válaszd ki az XVid MPEG-4 Codec-et. Alapbeállításon jó (1 Pass - quality, 85%), majd F7 (Save As AVI...). Kipróbáltam, az 500 MB-os állományból 10MB-ot gyárt, ráadásul tökéletes minőségben (azaz 1 mp = ~ 1 MB).
Megjegyzés: érdemes a felvételhez a játékot átállítani 640x480-ra, mivel a Fraps amúgy is ekkora méretben ment (legalábbis az ingyenes 1.9d), és kikapcsolni az élsimítást (AA) is.

Jó demó készítést,]{redenc

Sniper - Mesterlövész

hello!

A MESTER LÖVÉSZ játék-ról akarok kérdezni. A 2-dik pályán A LÁZADÓ-pályán amikor már kinyirtam minden zsernyákot akkor vissza megyek a közös terembe, mert nem tudum mere van egy másik nyitható ajtó.Valamikor vissza megyek a pálya elelyére de a cellék utan van egy fal amiben van egykapcsoló amit nem tudok felkapcsolni mert a másik oldalon leugrottam és ott ki tu tudtam nyitni de kezthedtem előrol az egészet.Azután megint eljutottam odáig és akkor mit kell csinálnom. A ti ÚJSÁGOZOK A KIRÁLY.....

ELŐRE IS KÖSZI
KAPOSVÁRI RICHÁRD

Szia

Hát te rendesen elkavarodtál, ha már a legelején eltévedsz. Szerintem is kezd előről, de arra figyelj, hogy sehol nem kell leugrani sehonnan. De hogy egyértelmű legyen, itt van egy kis előzetes a börtön rész végigjátszásából. A teljes játék végigjátszását megtalálod egyébként a PC.Games 2004/1 számának kis füzetében

Mutiny:
Amint magadhoz tértél vedd el az asztalról a kaját, és gyere ki a cellából, és megállás nélkül menj le a lépcsőn, egyenesen be a társalgóba. Menj oda neked háttal álló rendőrhöz. Az egyik rab hamarosan ledönti, te rohanj oda, ezzel rendőr botja a tiéd lett.
Azonnal futás a bejárat melletti kisebb ajtóhoz, menj be rajta, majd a kis folyosón lépj be a szemben lévő ajtón. Az ott lévő rendőrt azonnal üsd le, és máris kezedben egy pisztoly. A pulton nyisd ki az átjáró rácsot, ezután menj fel az emeletre, mert ott jutsz át a folyosó túlsó végén lévő rácsot vezérlő helységhez. Közben figyelj nagyon a rendőrökre, mert ettől kezdve az összes téged üldöz. Miután kinyitottad a rácsot, menj vissza egészen a társalgóig, és azon keresztül menj ki a földszinti folyosóra. Közben kinyithatod a cellákat, és szedd össze a kajákat.

Run for cover:
A folyosó végén találod az ebédlőt, és a pult mögött a konyhát. Oda kell eljutnod, és a konyhában az ajtótól balra megtalálod a szellőzőt ahová be kell másznod. A szellőzőből kimászva, egy belső udvaron találod magad. Menj be az udvar közepén álló kis épület ajtaján, ami az őrség öltözőjéhez vezet. Az öltözőben már várnak a kommandósok, úgyhogy csak óvatosan. Az öltözőn átjutva, menj fel a lépcsőn, és az ebédlőn körbefutó galéria egyik sarkában lesz az újabb pálya.

Clemi

A NYEREMÉNYJÁTÉKOK NYERTESEI PC.GAMES 2004. 1/2.

The Simpsons
Kiss Ferenc, Balajt
Mátrai Ferenc, Pécs
Kovács László, Debrecen

Beyond Good and Evil
Kakas Norbert, Székesfehérvár
Szitó Tamás Dániel, Tatabánya
Lovász Kálmán, Budapest

Armed and Dangerous
Bakosi Zoltán, Dunavarsány
Vörös László, Pécs
Varga Miklós, Miskolc

Lords of Everquest
Juhász Tibor, Pincehely

Schlecht Richárd, Pápa
Kelenhegyi Andárás, Budapest

Deus Ex 2
Kelemen András, Szeged
Qaim Attila, Sopron
Végh Géza, Budapest

Képkitaláló játék
Zolnai Zsolt, Tiszaföldvár
Duchaj Áron, Érd

Neverwinter Nights
Patun János, Zebegény
Koszár Róbert, Budapest
Rózsavölgyi János, Budapest

Icewind Dale II

Szia

Segítséget szeretnék kapni az Icewind Dale II. játékkal kapcsolatban. Az ötödik szinten akadtam el a Dragons Eye-ban a harmadik szinten sehogyan sem tudok továbbjutni. Egyes ajtok nem akaróznak kinyílni, egy helyről pedig a karaktereim fejfeszítve menekülnek (Sseth eye).
Mi lenne a megoldás?

Köszönettel fogadom a tippeket. Jana

Kérdésedre ime egy részlet a végigjátszásból

„... A második szinten találjuk meg a tudós szerencsétlenül járt társát, akit egy sziklacsapda lapított szét. Gyökér nincs nála, és ahhoz, hogy beszéljünk a szellemével, ide kell hoznunk a kardját (ezt az információt a tudóstól kapjuk meg). A kard a harmadik szinten található, és néhány vasgólem őrzi. Amint visszaadtuk a kardját, a szellem megmutatja azt a helyet, ahová a gyökeret elrejtette. Ezt vigyük el az alkimista laboratóriumába, majd cseréljük ki vele az igazit. 15-ös, vagy annál nagyobb alkimista képzettség kell ahhoz, hogy képesek legyünk elkészíteni a varázsfőzetet. Két ilyen varázsitalt is le kell párolnunk, az egyikre nekünk lesz szükségünk a harmadik szinten, a másikat meg oda kell adnunk a tudósnak. Ha már a laborban vagyunk, akkor célszerű négy wyvern mérget is lepárolnunk a hüllők mérgező fullánkjából. Ezekre azért lesz szükségünk, hogy megmérgezzük a négy víztározót a harmadik szinten (csak így nyílik meg a kapu az utolsó szintre). A harmadikon gondot okozhat Sseth szeme, mely láttán karaktereink nem mernek közelebb menni. Nincs más dolgunk, mint meginni az általunk készített főzetet, majd az átváltozott karakterrel besétálni a szobába, és leengedni a felvonóhidat. A híd másik oldalán található a főpapnő szobája. Jelenleg éppen gyerekalakban rímánkodik az életéért, mivel néhány tűzdzsinn éppen megtámadta. Először a tűzlényeket kell elintéznünk, majd a főpapnőt.
Halálával megnyílik a lejárat a negyedik szintre..."
Clemi

Half-Life

Elakadtam az ürben egy asztreoidán, és a nagy rohadt dögbe az összes lőszerem belepumpálom, de semmi nem történik.

Ha tudtok segítsetek.
Köszi, Belgazozo

Szia

Ha a nagy pók lenne az a bizonyos általad írt „rohadt dög" és a Xen nevű pályán vagy, akkor a pók herezacskójára kell lőnöd, csak ott tudod megsebezni.
Ha a Ninilath pályán vagy, akkor éppen a játék fő szörnyével küzdesz. Azt csak úgy tudod elintézni, ha sikerül a feje tetejére dobni néhány gránátot, ugyanis csak ott sebezhető. Figyeld, mikor nyílik szét a koponyája. Elég nehéz észrevenni.
A legegyszerűbb szerintem viszont, ha a fejére próbálsz felugrani. Ha sikerült, akkor vedd elő a leggyengébb fegyvered, vagyis a feszítővasat, és azzal üsd a fejét. Meglátod, milyen gyorsan végezni tudsz vele. Ha végeztél vele, mentsd el a játékot, ugyanis itt a vége, de kettő van belőle, és lehet, hogy mind a kettőt meg akarod nézni:)

Sok sikert: Clemi

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Sziasztok! Ahogy látom, már mindenki itt van, ez nagyon jól esik, tehát kezdjünk is bele.....

Hello Sir Thelen!

Régóta veszem már az újságot,de még egyszer sem írtam.Most egy nagy bajra akarok rátérni:hogy KÉTHAVONTA jelentek meg!!!!!!! Ez nagyon nagy baj!!!! Két hónap Pc.Games nélkül!! Ez borzasztó!!! Nos feljánlok 100 forintot ha havonta jelentek meg!Oké?Ja és miért ír bele Bear a levelezésbe????Ez így nem jó!!!Ja és szerintem a foglalkozásod: orvos, újságárus vagy szórólapkiosztó! Jó vagy nemjó?
Nos ennyi lenne.Üdv:
Lego alias Obi-Wan

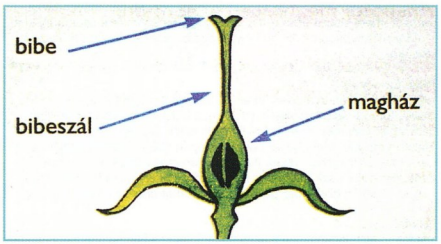
ui.:Kérlek tegyél be a levelezésbe!!Könyörgök!

Szia! Óhajod parancs, hát itt vagy. De van egy kis gond. Mintha éreznék a mondataidban valamit, ami gátol téged abban, hogy önmagad légy. Kidobott a barátnőd? Leszidott a főnököd vagy egy tanár a suliban? Vagy egyszerűen csak kicsit súlyosabb vagy az átlagnál és ez tesz gátlásossá? Ne törődj vele! Légy önmagad! Ne félj felvállani, hogy ki vagy. Rengeteg lány van még a világon, például ott a leszidós tanárnéni. Mai ajánlatom délelőttre egy kis flört a tanárnővel/főnökasszonnyal miközben feleltet/eligazítást tart. Délutánra ajánlatos elmenni egy kozmetikai szalonba, vagy egyenesen a plasztikai sebészhez. A ráncfelvarrás sokat segít, utána egészen új embernek fogod magad tartani. A duciság egyáltalán nem baj! Ha nagyon zavar szaladj le egy kis aerobicra minden délután és a zsírpárnácskáknak hamarosan búcsút mondhatsz. Dögleni fognak utánad a csajok! Szerintem csak ezek miatt a problémák miatt akarod száműzni Beart is a levelezésből. Pedig itt a helye! Neki már van önbizalma, bizony büszkén jelenthetem, hogy nemrég varrattuk föl a ráncait, kicsit kiszedettük a szemöldökét és trendi cuccokba öltöztettük ***(Trendi cuccokba? Aha..., bizonyára... - Bear).*** **Ja és rakattunk a bal vállára egy szuperszexi tetkót (Ez így van, nyáron egészen két hét erejéig volt egy Commodore jel a jobb karomon : - Bear). Nem mondom el mit ábrázol, majd ideírja ha akarja. De visszatérve az elejére, örülünk, hogy hiányzunk neked!**

Sir yes Sir (Thelen)!

A pszichiáteres dolgot megfogadtam, és meglátogattam a dilidokit. A gumiszobás és kényszerzubbonyos téma teccet egy darabig de 1 hét után éreztem nem ezért hivattam a világra. Hát nagy nehezen megszöktem, és kutattam az élet értelmét. És akkor, mint derült égből a villámcsapás ott fekütt előttem a „drágaság". Felvettem és éreztem a hatalmat. De ebben a pillanatban Orkok seregei tüntek fel mindenhonnan és éreztem nem menekülhetek. De e pillanatban Nagy Ülőbika Gandalf varázslaja eljött a sártól már igen csak megfeketedett fehér paripáján és kimentett Szarumán karmaiból. De láttam nem volt önzetlen eme segítségnyújtása, ő is csak a gyűrűt akarta, de jol bevált tanácsodat megfogadván elcsaltam őt is a pszichiáterhez, és ki tudja hogy, ottragadt. Mert a végén csak egy maradhat:
Kecskefülvakaró

Hello! De jó, hogy megint hallatod a hangod itt! Felejtsd el amit a múltkor írtam, tévedtem (hát igen, ha már eltöltötted azt a néhány felejthetetlen hetet a dilihen, az élménytől nehéz lesz szabadulni egy darabig). Amint az előbbi levélre adott válaszomból is leszűrhetted, megváltoztam. Egyetlen egy drágaságot tudok csak ajánlani neked: egy hamisítatlan wellness-hétvégét Elrond doktor völgyzugolyi wellness-hotelében. Völgyzugolyban a pihenni vágyók lehetőségei határtalanok. Méltán híres a hotel a tünde-masszázsról (*Yes, yes... - Bear*). Az életunt több ezer éves elfek akár órákig is nyomkorásszák kifelé a szuszt a vendégekből. Bár a jakuzziból éppen ezekben a napokban akarják kitelepíteni a benne lakó diagonát, de a munkások ígérik, hogy a hétvégére már nem kell 20-as szintű harcos/mágus/kósza/atyaistennek lenni ahhoz, hogy használhasd a pezsgőfürdőt. A hotelben működő szépség-klinika várja a fiatalodni vágyókat. A minap jelentkezett be hozzánk egy mindent átfogó kezelésre az ork sereg vezére aki személyesen vezette Szauron csapatait Minas Tirith ellen. Ha itt varratod fel a ráncaidat, Galadriel Tükrébe belenézve garantáltan új ember fog visszanézni rád! (*vagy valami más... - Bear*) Más. Aktuális dolgok kívánkoznak ide. Kriszta a minap megkért rá, hogy valamilyen képpel dobjam fel a levelezést. Ő azt ajánlotta, hogy valami nőféle kerüljön ide, lenge öltözetben, annak biztos örülnének a fiúk… *(na végre, sok duma haver, jöjjön a kép. - Bear)*



Gondoltam teljesen igaza van, itt a tavasz, a természet zsong, hát az olvasókat is be kell zsongatni. Felkértem hát egy külföldön híres aktmodellt, hogy pózoljon nekem egy kép erejéig, és ne rejtse el előlünk intim zónáját. A hazánkban eddig ismeretlen modell a tavaly előtti Hó Virág (3). Virág már egészen fiatal korától óta modell szeretett volna lenni. Ahogy első rügyei kibújtak *(opsssz... - Bear)*, már fedetlenül mutogatta magát. Nem tagadja, hogy örömét leli benne, ha férfiszemek vizslatják. Két éve a Nemzetközi Kertbarát Magazinban ő volt Miss Március, később azonban elvirágzott, ezért újból csak tavaly bukkant fel, a Bolognában évente megrendezésre kerülő „Házikertből a Bugyiba" erotikus kiállításon, ahol vadító sztriptíz táncával maga mögé utasított két fej káposztát és egy jól megtermett répát.
De Virág nem csak itt bizonyított. Figyelemreméltó intelligenciáját mutatja, hogy érdeklődik a kortárs művészetek iránt, szabadidejében fest és az orvosi egyetemre készül. A kiskertek succubusát, a konyhakertek Monique Couve-jét most, Magyarországon először lapunk olvasói láthatják meztelenül. A levéltetvek álmának exkluzív fotójához jó szórakozást kívánok, én pedig búcsúzom, találkozunk 2 hónap múlva!

Sir Thelen

HU-MOR-ZSÁK

Számítástechnika

Lawrence Ellison, az Oracle cég vezetője mondta el a következő beszédet a Yale Egyetem végzőseinek. Nem tudta befejezni, mert lerángatták a színpadról:

Ha előre tekintek, nem látok fényes jövőt, nem látok ezernyi kiemelkedő ipari vezetőt. Most fel vannak zaklatva. Ez természetes. Mégis, hogy jövök én, Larry Ellison, aki kibukott az egyetemről ahhoz, hogy ilyen módon ítélkezzem a nemzet egyik legnagyobb presztízsű egyeteme végzősei előtt? Megmondom.
Mert én, Lawrence Ellison, a bolygó 2. leggazdagabb embere, kibuktam az egyetemről, és maguk nem. Mert Bill Gates, a bolygó leggazdagabb embere kibukott az egyetemről és maguk nem. Mert Paul Allen, a harmadik leggazdagabb ember, kibukott az egyetemről, és maguk nem. És azért mert Michael Dell, aki jelenleg a kilencedik helyen áll, ő is kibukott. És erősen tör felfelé.
Most nagyon fel vannak zaklatva. De ez természetes. Hadd bátorítsam önöket azzal, hogy nem hiába szerezték meg keserves munkával a diplomájukat. Nem hiába töltöttek el 5 évet itt azzal, hogy jó munkamorált tanuljanak, kapcsolatokat fejlesszenek ki, és egy életre megismerkedjenek a terápia szóval. Mindez nagyon jó. Kell is majd a jó munkabírás. Kellenek is majd maguknak a kapcsolatok, és bizony, kell is majd a terápia. Mert maguk nem buktak ki, és sosem lesznek a világ 10 leggazdagabb embere között. És bele kell törődniük egy patetikus, évi 200 ezer dolláros állásba, ahol is a fizetési csekküket egy volt évfolyamtársuk írja majd alá, aki két éve kibukott.
Most azon méláznak, hogy van-e még remény? Nincs. Maguk már végeztek. Túl sokat abszorbáltak. Már beépített sisakot viselnek. Most azokhoz szólok, akik még nem végeztek: ezt nem tudom eléggé hangsúlyozni. Pakoljanak össze! Menjenek el! Ne jöjjenek vissza! Valósítsák meg álmaikat! Mert biztos mondhatom, hogy az a beépített sisak úgy fogja lehúzni magukat, mint most ezek a biztonsági őrök engem..."

Tízéves kisfiút elviszi az anyja az orvoshoz, mert lázas, és csúnyán köhög. Mikor kijönnek a rendelőből, az anyuka így szól a fiúhoz:

- *A doktor bácsi azt mondta, hogy összeszedtél valami vírust.*
- *Húha, akkor ez azt jelenti, hogy engem is újra kell installálni?!*

Ellesett beszélgetés egy 8 éves kisfiú és 5 éves húga között...

A kislány így szól a bátyjához:
- *Gyere, segíts felinstallálni ezt a játékot!*

Mire a fiú:
- *De buta vagy! Nem tudsz installálni?*

Válasz:
- *Az installálás már megy, csak olvasni nem tudok!*

„Feleség vs. komputer-rajongó férj"

Feleség: *Bevásároltál?*
Férj: *Bad command or filename.*
Feleség: *megkértelek még a reggel...*
Férj: *Syntax Error. Abort?*
Feleség: *Még az új televíziót sem?*
Férj: *Variable not found....*
Feleség: *Ok, add ide a hitelkártyádat, majd én bevásárolok...*
Férj: *Sharing Violation. Access denied!*
Feleség: *Te komolyan beszélsz, viccelsz, vagy csak idegesíteni akarsz?*
Férj: *Too many parameters...*
Feleség: *Nem értem, hogy miért pont hozzád mentem feleségül?*
Férj: *Data type mismatch.*
Feleség: *És a fizetésedet mikor kapod?*
Férj: *File in use... Try later.*
Feleség: *Akaratlanul is megkérdem... jelentek én valamit a Te számodra?*
Férj: *Unknown Virus.*

Nagy emberek jóslatai:

„Elképzelhető, hogy a komputerek a jövőben nem nyomnak majd többet 1.5 tonnánál."
Popular Mechanics magazin, 1949.

„Véleményem szerint a virágzó világpiacon öt komputerre is lehet kereslet."
Thomas Watson, IBM, 1949.

„Minden, mit feltalálni lehetséges, feltalálтatott!"
Charles H. Duell, az USA Szabadalmi Hivatalának főbiztosa, 1899.

„Ennek a 'telefonnak' túl sok a hátulütője ahhoz, hogy kommunikációs célú felhasználását komolyan mérlegelni lehessen. Az eszköznek természetéből fakadóan nincs értéke számunkra!"
Western Union, belső emlékeztető, 1876.

„Lehet, hogy az amerikaiaknak szükségük van telefonra, de nekünk biztosan nincs. Bővében vagyunk a futároknak."
Sir William Preece, a Brit Postahivatal elnöke, 1876.

7 pont, amiben egy beleváló férfi hasonlít a Linuxra:

1. Egyszerre akár több felhasználó igényeit is képes maradéktalanul kielégíteni, akár úgy is, hogy egyik sem tud a másik létezéséről.
2. Nyílt és egyszerű forráskódja ellenére saját képükre formálni igazán csak a hozzáértők képesek.
3. Türelemmel és megfelelő gyakorlattal minden feladatot meg lehet vele oldani.
4. Feltételezi, hogy az őt használó tudja, mit is akar vele kezdeni.
5. A rendelkezésre álló erőforrások lehető legnagyobb részét a felhasználó(k)nak adja.
6. Működésében probléma csakis durva felhasználói behatás esetén következik be.
7. Habár gyakran és sokféle újabb verzió jelenik meg, a felhasználók igyekeznek a régit megtartani és legfeljebb egyes részeket frissíteni.

7 pont, amiben megegyezik a Windows és egy átlagos nő:

1. Szinte mindenkinek van vagy volt már.
2. Logikusnak tűnő szerkezete ellenére teljesen kiszámíthatatlan.
3. Teljesen azonos eseményekre képes a legkülönfélébb, legmeghökkentőbb válaszokat produkálni.
4. A legtöbb tetszetős és praktikusnak látszó terméket rájuk tervezik.
5. A használat során bebizonyosodik, hogy a divatos külső nem minden.
6. A használati idő előrehaladásával egyre nagyobb százalékát veszi igénybe kapacitásunknak.
7. Az újabb verziók mindig a régebbi hibáinak kijavítását ígérik, ehelyett mindig újabb és újabb, addig elképzelhetetlennek tartott hibaforrásokkal találkozunk.

Állatvilág

Az orrszarvú nyit egy italmérést az erdőben. Jönnek és állnak sorban az állatok. A sor végén ott áll a nyuszika is, egy két literes palackkal a kezében. Jön az oroszlán egy ötven literes hordóval és beáll a sorba legelőre. Megszólal a nyuszika a sor végén.
- *Azért ott elöl sorba kellene állni!*
- *Ki mer pofázni?* - kérdi az oroszlán.

Nem mer felelni senki. Mindenki hallgat. Mindenki szépen megvásárolja a boradagját, sorra kerül a nyuszika is. Hazamegy, megissza a bort, felugrik, rácsap az asztalra és elkiáltja magát:
- *Hát én, a nyúl!*

Kovács átmegy a szomszédjához, és azt látja, hogy a szomszéd, a felesége, a fia és a kutyájuk egy asztal mellett ülnek és pókereznek.
- *Ez aztán az okos kutya!* - kiált fel csodálkozva.
- *Ugyan már* - feleli a házigazda -, *egyáltalán nem okos ez. Valahányszor jó lapja van, elkezdi csóválni a farkát.*

Találkozik a kismalac a bátor nyúllal.
- *Szia, bátor nyuszi! Te tényleg nem félsz a rókától?*
- *Tényleg.*
- *Veled tarthatok? Hallottam, hogy pont erre vadászik, és nagyon félek.*
- *Gyere.*
- *Te bátor nyuszi, már érzem, hogy itt a róka a közelben. Biztos nem félsz?*
- *Biztos.*
- *Már látom is, ott vicsorog. Hogy-hogy téged nem esz meg?*
- *Néhanapján viszek neki egy malacot.*

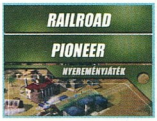
Székelyek

Utazik a székely a vonaton. Fiatal diákok úgy tesznek, mintha nem bírnák lehúzni a vészfék fogantyúját, két kézzel belekapaszkodva szinészkednek, miközben lesik az öreget. Egyszer az egyik így szól:
- *Tata, nem próbálja meg ezt lehúzni, mert nekünk sehogy sem sikerül?*

Az öreg odamegy, meghúzza a vészféket, a vonat megáll. Jön a kalauz nagy mérgesen:
- *Ki volt?!*

Mire az öreg székely nagy büszkén:
- *Én, fél kézzel!*

JÁTÉKSZELVÉNYEK



2004. február 2. - A korábban visszavont World Racing játszható demót kiadják hivatalosan is. Megjelenik a Combat Mission Afrika Korps 1.01 javítás.

2004. február 3. - Az Arkane - az Arx Fatalis-t fejlesztő cég - következő RPG-jének fejlesztéséhez megvásárolja a Valve Source grafikus motorját. A Gangland megjelenését március elejére tolják át. Az Ubisoft elejt némi információmorzsát egy esetleges Prince of Persia folytatásról. Mi elkezdünk imádkozni. Uniq innentől kezdve minden este gyertyát gyújt.

2004. február 4. - Razziát tartanak a Far Cry-t fejlesztő Crytek-nél, mert bejelentés érkezett, hogy illegálisan használt szoftverek segítségével fejlesztik játékukat. Megjelenik a Star Wars: Knights of the Old Republic 1.02, és a Need for Speed: Underground 4.0 javítás.

2004. február 5. - A JoWood bejelenti, hogy sikeres játékainak - Spellforce, Gothic - folytatása mellett a StarGate világára épülő sorozattal bővítik idei termékpalettájukat. Megjelenik a Drake of the 99 Dragons játszható demója.

2004. február 6. - Az Electronic Arts együttműködési szerződést ír alá a Marvel Comics-al. A szerkesztőség képregény, és szuperhős rajongóinak szemében furcsa fény jelenik meg, és úgy döntenek, hogy a játékok megjelenéséig hibernáltatják magukat.

2004. február 7. - Az Adventure Company bejelenti, hogy már dolgoznak a Dark Fall II: Lights Out című kalandjátékon. Megjelenik a Sonic DX játszható demójának angol nyelvű verziója.

2004. február 8. - A Gas Powered Games elnöke Chris Taylor egy interjúban elmondja, hogy cége elkezdett a Total Annihilation 2 fejlesztésén dolgozni.

2004. február 9. - Megjelenik a Hidden & Dangerous 2 egyjátékos és többjátékos demója.

2004. február 10. - A TDK Software bejelenti, hogy a megkezdték a készülő Sahara című film játékfeldolgozásának fejlesztését. A CDV nem akar lemaradni, bejelentik, hogy gőzerővel dolgoznak a Blitzkrieg Burning Horizon című folytatásán.

2004. február 11. - Megjelenik az Unreal Tournament 2004 játszható demója.

2004. február 12. - Megjelenik a Halo: Combat Evolved 1.04 javítás. Fellövik a Thief: Deadly Shadows hivatalos site-ját. Az Electronic Arts bejelenti, hogy megkezdték a Catwoman című játék fejlesztését. A Microsoft bejelenti, hogy MMOPRG-jük, a Mythica fejlesztését leállítják.

2004. február 14. - Megjelenik az Ufo: Alien Invasion játszható demója. Az Eidos fellövi a Hitman: Contracts hivatalos weblapját.

2004. február 15. - Megjelenik a Beyond Normandy játszható demója.

2004. február 16. - Megjelenik a Sacred és a Painkiller játszható demója, és a Massive Assault 1.1.191 javítás.

2004. február 18. - Aranylemezre kerül a Sacred. Megjelenik a Chrome 1.2.0.0 javítás és az Empire of Magic 20040126 javítás.

2004. február 19. - Megjelenik a Conan: Dark Axe játszható demója, a Spellforce 1.10 javítás, és a Neverwinter Nights 1.62 javítás.

2004. február 20. - Aranylemezre kerül a Rainbow Six 3: Athena Sword. Elindítják a Call of Cthulhu hivatalos weblapját. Megjelenik a Gangland és a Nemesis of the Roman Empire játszható demója.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (MÁRCIUS - ÁPRILIS)

Itch	JoWooD	2004.március
IWD2 White Label	Virgin	2004.03.26
Knight Shift	Zuxxez	2004.02.23
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	2004.február
Medal of Honor: Allied Assault Classic	EA	2004. márc. 5.
Mickey Saves The Day	Disney	2004.március
NBA Live 2003 Classic	EA	2004. márc. 5.
Neverwinter Nights - Best of Atari	Atari	2004.02.19
NFH 2	JoWooD	2004.március
Painkiller	Dreamcatcher	2004.március
Perimeter	Codemasters	2004.április
Princess Horse Show	Disney	2004.március
Pusher	JoWooD	2004.március
Railroad Pioneer	JoWooD	2004.02.09
Raven Shield: Athena Sword (add-on)	Ubisoft	2004.február
Restaurant Empire	Enlight	2004.03.16
Rollercoaster Tycoon 2 - Best of Atari	Atari	2004.02.26
Schizm 2	Dreamcatcher	2004.március
Scooby Doo 2: Monsters unleashed	THQ	2004.március
Sim City 3000 Classic	EA	2004. márc. 5.
Söldner	JoWooD	2004.április
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	2004.március
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	2004. ápr. 9.
The Lion King: Operation Pridelands (junior/adventure)	Disney	2004.március
The Sims 2	EA	2004. ápr. 19.
Tiger Woods 2003 Classic	EA	2004. márc. 5.
Total Club Manager 2003 Classic	EA	2004. márc. 5.
Unreal II The Awakening - Best of Atari	Atari	2004.02.20
Unreal II The Awakening - Best of Atari	Atari	2004.02.26
Unreal Tournament 2004	Atari	2004.03.18
Warlords IV	Ubisoft	2004.február
Weird War	Techland	2004. febr. 16.
XIII	Ubisoft	2004.február
Yu-Gi-Oh! Power of Chaos	Konami	2004. márc. 26.

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás: ADOC Interprint Kft.
ISSN 1587-5121

A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

A PC.GAMES KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉKA: SIEGE OF AVALON

A következő szám teljes játéka leginkább az kalandjátékok és az RPG rajongóinak okoz majd örömet. A Siege of Avalon ugyanis egy izometrikus RPG, a Baldur's Gate-hez hasonló grafikával, és felépítéssel. A történet egy elképzelt világba kalauzol minket, ahol háború sújtotta városokban kell helyt állnunk, és meg kell küzdjünk a gonosz Mithras seregeivel. A fő feladatunk Avalon városának felszabadítása. A program története hat fejezetre oszlik, és minden fejezet rengeteg izgalmat tartogat a játékosoknak.

A lap 2004. május 5-én jelenik meg.

legacyofkain.com

Káin és Raziel visszatér a Legacy of Kain sorozat legújabb részében, több akcióval és rengeteg újdonsággal. Legyen szó az új kombinált támadásokról, vagy telekinetikus energiával mozgatott lények hordájáról...

Hidd el a valóság rémisztő... de nagyon...

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy weboldalunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

1077Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

PlayStation.2 XBOX PC CD-ROM eidos

Legacy of Kain: Defiance © 2003 Eidos. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos 2003. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Legacy of Kain: Defiance, the related characters, Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All Rights Reserved Microsoft, Xbox, the Xbox logos, are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. © 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

TÖLTS ÚJRA. PÖRÖGJ FEL. TÖRJ KI.

Unreal® TOURNAMENT 2004

PC CD

EPIC GAMES

DIGITAL EXTREMES

www.unrealtournament.com

ATARI

Unreal® Tournament 2004 © 2003 Epic Games, Inc. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Tournament 2004 was created by Epic Games Inc., and Digital Extremes. All trademarks are the property of their respective owners. Published and Distributed by Atari Europe S.A.